UCG PS3 PS4 PSVITA

PlayStation Pro 专门志

VOL.5



—深度攻略—

漫威蜘蛛侠 攻略特辑

科普＋年表＋攻略＋考据

—奖杯珍藏—

血罪 血之诅咒

—深度攻略—

洛克人X 遗产合集1+2

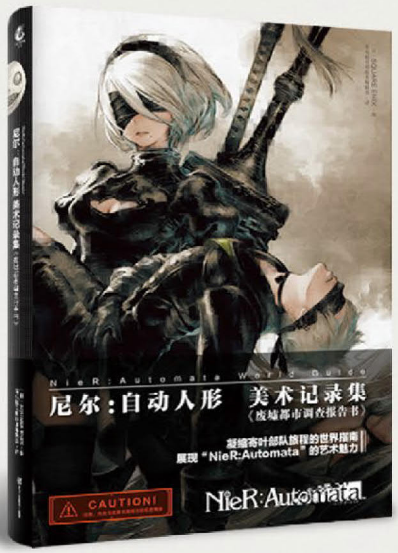
底特律 化身为人 中文版

如龙3 中文版

—特别企划—

群星聚集——索尼中国之星专访

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



NieR:Automata World Guide

尼尔：自动人形 美术记录集

<废墟都市调查报告书>

现已登场

ON THE MARKET...

定价 85元

剖析未来世界的一草一木

记录永不消逝的人类荣光

展现热销250万话题佳作的艺术魅力

世界指南、精彩设定、剧情解密……



定价 28元 包邮

游戏·人

大开136页+DVD光盘

VOL. 68

来了解一下卢恩文、斯巴达人和克苏鲁吧！

●游戏人物

中国独立游戏人Vol.10

——带领"鱼头君"圆梦世界的罗翔宇

●游戏议会

"我整个人都斯巴达了?!"

——现代网络语境背后的斯巴达文明

●斑斓之书

失落的秘符——揭秘北欧卢恩文

●游戏剧场

·《旅人们的回忆·上》——《八道旅人》剧情小说第一辑

·当克苏鲁遇上了《XCOM》

——来认识一下恐怖风格战略游戏《凤凰点》

已上市

淘宝端扫码购买



现已火热上市！

怀旧玩家

UCG 20周年纪念 特别企划 第1弹

老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀

○焦点特辑

格斗游戏大厂的硬件之路——NEOGEO软硬件全面回顾

《拳皇》《侍魂》《合金弹头》等10个经典系列一网打尽

○怀旧专题

国内外怀旧向

精品游戏视频节目推荐

○游年芳华

传统生化的绝响——

漫谈《生化危机 逃出生天》系列

○光盘收录

《生化危机》的诞生

——初代幕后开发花絮

○复古专栏

怀旧豆知识、魔改天地

秘密花园

全彩大16开

176页/105克铜版纸

+DVD光盘

定价 38元

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

CONTENTS

责任编辑：昴星团　封面设计：雷普利

封面用图：漫威蜘蛛侠 / 封底用图：洛克人 X 遗产合集 1+2

资讯汇聚

002 PS+ 俱乐部

004 PS 行情

聚焦国行

007 游索不同
索尼互动娱乐 ChinaJoy 2018 总结

特别企划

011 群星聚集
索尼中国之星专访

奖杯珍藏

029 血罪 月之诅咒

深度特攻

037 《漫威蜘蛛侠》攻略特辑

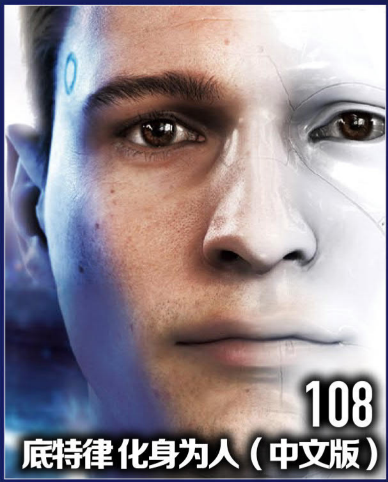
108 底特律 化身为人（中文版）

126 洛克人 X 遗产合集 1+2（中文版）

175 如龙 3（中文版）



037 《漫威蜘蛛侠》攻略特辑



108 底特律 化身为人（中文版）



029 血罪 月之诅咒



126 洛克人 X 遗产合集 1+2（中文版）



175 如龙 3（中文版）

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《PlayStation 专门志 Pro》不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《PlayStation 专门志 Pro》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《PlayStation 专门志 Pro》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《PlayStation 专门志 Pro》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《PlayStation 专门志 Pro》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《PlayStation 专门志 Pro》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《PlayStation 专门志 Pro》读者服务部（收）邮编：730020。Email 投稿邮箱：ucg@ucg.cn

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

PS+俱乐部

9月 免费游戏推荐



PS+ 会员制度除了为玩家们提供更多游戏试玩、存档上传备份、优惠打折等便利服务外，最吸引人的无疑是“限期免费游戏下载”了。各个服的优惠政策不尽相同，所提供的游戏也有所差异，而“PS+ 俱乐部”栏目就是为广大玩家们介绍和推荐近期的免费游戏。免费游戏较多的时候，会优先介绍有白金奖杯、以及白金难度较低的游戏。

国服



PS4 / PSV

绝地潜兵 民本反击战版
Helldivers

奖杯总数 40　铜杯 15/ 银杯 19/ 金杯 5/ 白金 1

游戏语言：中文　游戏类型：射击

发售时间：2015 年 3 月 3 日

本作是一款俯视角的动作射击类游戏，身为精英部队“绝地潜兵”的一员，玩家能够体验到营救、占领据点等不同形式的刺激任务，还可以在战斗中使用各种技能歼灭敌人。本作采用了不少真实的战场设定，比如我方攻击有可能会误伤队友，玩家还会被载具撞伤等等，对操作有一定的要求。游戏支持最多 4 人联机游玩，并且收录了“银河首领”、“烽火再燃”以及“民本反击战”等扩充内容，还能使用“游骑兵包”，让角色穿上特殊的军服。



国服



PS4

永不孤单
Never alone

奖杯总数 15　铜杯 13/ 银杯 1/ 金杯 1/ 白金 0

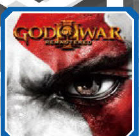
游戏语言：中文　游戏类型：动作冒险

发售时间：2014 年 11 月 18 日

本作取材自阿拉斯加原住民真实的传统文化，是一款带有强烈叙事性的横版动作冒险类游戏。玩家需要扮演一名小女孩，与救助过她生命的一只小狐狸在未知但又充满危险的北极冰雪世界展开探索。游戏一共分为 8 个故事章节，全程采用了神秘的伊努皮亚人言语作为旁白，玩家在游玩时可以碰见许多故事传说中的角色，比如暴走狂人、帮助之灵、暴雪人等等。本作的谜题可以通过一人一狐的技能协力解开，并且支持双人操作共同游玩。



港服 美服



PS4

战神III 高清重制版
God of War III Remastered

奖杯总数 35　铜杯 18/ 银杯 11/ 金杯 5/ 白金 1

游戏语言：中 / 英　游戏类型：动作

发售时间：2015 年 7 月 14 日

本作是 SIE 旗下《战神》系列”三部曲的最终一作，延续二代的剧情，讲述主人公克雷多斯从地狱归来，向奥林匹克山众神复仇的壮烈战斗故事。游戏比前作增加了一些新动作以及 10 种属性的系统，并且收录了挑战模式，需要玩家在指定的条件下完成各种高难度任务，可以获得服装等额外奖励。作为高清重制版，本作在视觉效果上达到了 1080P 与 60 帧，除了拥有更加流畅爽快的战斗体验外，还能通过新增的摄影功能拍下克雷多斯大战四方的英姿。



国服



PS4

重力异想世界完结篇
Gravity Rush 2

奖杯总数 37　铜杯 19/ 银杯 13/ 金杯 4/ 白金 1

游戏语言：中文　游戏类型：动作

发售时间：2017 年 1 月 18 日

本作是 2012 年在 PSV 上大受好评的《重力异想世界》的续作，是一款以操控重力为主题的游戏，玩家可以操控凯特利用重力到处“飞行”探索，还能用重力进行战斗，凯特在本作中增加了两种全新的战斗模式，另外可以操作拉文战斗也是这次的亮点之一。本作的剧情承接了上一作的故事，继续讲述女主角凯特的故事，故事的舞台则扩展到了与前作不同的异空间，当然前作的城市与 NPC 仍有登场。由于官方早已将本作定义为系列的完结篇，所以关于系列的世界观、人物设定都会在本作全部公开，玩过前作的玩家可不要错过了。



注 由于美服采取每周更新，书刊上市时可能会发生部分免费游戏已下架的情况。文中“发售时间”以最早发售的版本为准。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

日服 港服



PS3 灵魂能力 V

ソウルキャリバー-V

奖杯总数 51 铜杯 38/ 银杯 10/ 金杯 2/ 白金 1

游戏语言：日文　游戏类型：格斗

发售时间：2012 年 1 月 31 日

本作是 BNEI 经典的对战格斗游戏《灵魂能力》系列”的第 5 部正统作品，游戏的故事围绕着灵剑和邪剑的对决而展开。五代的故事设定在四代的 17 年之后，大量旧角色退役，从而追加了许多新角色，让玩过前几部作品的老玩家有全新的体验。这次的系统以“更快、更轻松”为核心，追加了快速移动、瞬间防御、超必杀技和勇气之刃这几个系统，大幅增加了对战时的灵活性，此外游戏的操作手感比起过去也有着不小的提升。系列的最新作将于 10 月 19 日发售，对该系列感兴趣的玩家可以先利用会免下载本作体验一下。



日服



PSV 塔京 Clanpool

塔京 Clanpool

奖杯总数 45 铜杯 31/ 银杯 10/ 金杯 3/ 白金 1

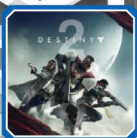
游戏语言：日文　游戏类型：角色扮演

发售时间：2017 年 10 月 5 日

本作是一款第一人称视角的迷宫类角色扮演游戏。故事背景采用了与日本政界相似的背景，主人公是“美少女总理”，需要率领内阁成员挑战魔塔“黑界议事塔”。玩家需要在据点的国会当中提出法案让迷宫探索更加便利，而让法案通过还需要其余政党的支持。在迷宫的探索过程中，玩家可以利用技术局研发多种对探索有帮助的物品，比如能用于支援战斗的电脑精灵、跨越迷宫障碍的程序等等。本作的白金难度不大，其战斗系统的关键“EP”系统有着独特的乐趣，值得迷宫 RPG 爱好者尝试。



日服 港服 美服



PS4 命运 2

Destiny 2

奖杯总数 14 铜杯 0/ 银杯 2/ 金杯 11/ 白金 1

游戏语言：中 / 日 / 英　游戏类型：主视角射击

发售时间：2017 年 9 月 6 日

本作融合了 RPG+FPS 的玩法，玩家可选择不同的职业获得不同的技能，然后在穿梭太阳系的旅途当中不断获取更为优质的装备从而变强，以便挑战更强的副本。玩家可以单机体验如同电影般的战役模式，也可以联网与朋友一起打副本或是互相竞技，多人竞技比赛更是包含 5 种不同的模式。关于奖杯方面，存在一个要求玩家以高难度通关 RAID 副本才能获取的奖杯，如果没有刷装备也没有熟悉副本的队友一起战斗的话是非常困难的，因此要刷奖杯建议找几个老手一起帮忙。



日服



PSV 超次元大战海王星 VS 世嘉少女梦之合体特别版

超次元大战 ネプテューヌ VS セガ・ハード・ガールズ 夢の合体スペシャル

奖杯总数 38 铜杯 22/ 银杯 11/ 金杯 4/ 白金 1

游戏语言：日文　游戏类型：角色扮演

发售时间：2015 年 11 月 26 日

本作属于人气 RPG“《海王星》系列”的外传作品，并且采用了与本篇相似的战斗系统，让本篇玩家能迅速上手。本作最大的亮点当属与世嘉少女的联动，主角也不是玩家熟知的涅普顿而是她的好伙伴 IF，IF 与丧失记忆的少女濑贺初美要展开一场充满混乱的大冒险。游戏采用了多结局设定，要获得白金奖杯除了达成全结局以外，还需要战胜隐藏 BOSS，此 BOSS 不仅难打还是二周目才可以挑战。想要白金的话需要花费一定的时间。



港服



PSV 极限脱出 3 零时困境

Zero Escape: Zero Time Dilemma

奖杯总数 33 铜杯 16/ 银杯 12/ 金杯 4/ 白金 1

游戏语言：英文　游戏类型：文字冒险

发售时间：2016 年 6 月 29 日

《极限脱出 3 零时困境》是“《极限脱出》系列”的第三部作品，也是本系列的完结篇。这个系列的玩法为文字冒险 + 逃脱游戏，再加上难以预测的剧情发展以及缜密的谜题，在文字冒险游戏爱好者中获得了很高的评价。本作的剧情讲述 9 名角色被神秘人物 ZERO 监禁，强制参加死亡脱出游戏，而且还不得不接受 ZERO 提出的各种不合理的游戏规则。作为完结篇，之前作品尚未解开的谜团也会在本作中一一揭晓，让玩家了解到整个故事的来龙去脉。



日服



PS4 妖精剑士 F 邪神降临

フェアリーフェンサー エフ ADVENT DARK FORCE

奖杯总数 30 铜杯 8/ 银杯 16/ 金杯 5/ 白金 1

游戏语言：日文　游戏类型：角色扮演

发售时间：2015 年 11 月 5 日

本作是 PS3 平台《妖精剑士 F》的强化版，作为游戏舞台的是经历了“女神”和“邪神”之间大战后的疮痍世界，故事围绕这场战争遗留下来的妖圣武器而展开。游戏以 PS3 版为基础，并追加了“魔神篇”和“邪神篇”两个新篇章，以及和新篇章有关的新角色。战斗可操作角色从 3 名增加到了 6 名，敌人的战斗力也有相应的提高。另外还增加了难易度选择功能，玩家可以从简单、普通和困难三个难度中选择适合自己的来游玩。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

PS行情



家用机战场的绝代双骄 PS4系主机选购入门指南

从2013年上市至今，PS4主机已经陪伴玩家们走过了4个年头。现在PS4全球出货量已达6750万台，是本时代家用机当之无愧的领跑者，虽然前有Nintendo Switch的拦截，后有Xbox One X的追击，但PS4仍然凭借Slim和Pro两大核心体系，牢牢地把持着市场。PS4 Slim以平易近人的价格吸引着刚刚入门的玩家，PS4 Pro则是索尼对4K/HDR技术的一次探索，两台主机应付两大对手，这让索尼在本时代的主机竞争中也显得游刃有余。对于仍然没接触过PS4的玩家而言，究竟哪台主机才是你的Only One呢？不妨跟着我们的选购指南，仔细了解一番。

文 月下雪影
编 昴星团 美编 01

1 市场综述

目前在国内游戏玩家眼里，PS4简直就是国行主机的代言人，这和索尼这两年的大力推广不无关系。从国内游戏的厂商合作到线上电商促销，再到线下参与各类游戏展会，索尼用能够想到的所有方式推动PS4在国内的发展，而主机的销量也成为了对索尼的最好回报。这两年PS4国行主机的销售份额已经占据了国内市场的90%以上，对比港版、日版主机，国行主机不仅在价格上充满优势，而且还可以享受到官方质保，惟一的锁区问题，也被索尼用“曲线救国”的方式解决掉了，可以说从任何角度上考虑，国行PS4都是现阶段购买PS4最为完美的选择。当然版本也只是我们购买主机考虑的其中一个要素，更多的抉择，我们还要慢慢来说。



▶国行PS4已经成为国内市场的主流。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

2 选机重点

1. 两种型号，一个选择

目前在市场上的 PS4 包括两款机型，分别是 PS4 Slim 和 PS4 Pro。我们从字面意思就能理解两台主机的定位，Slim 为轻薄款，是最早 PS4 的改款机型，而 PS4 Pro 带着 Pro 的字样，显然要更为高端一些，它是 PS4 的进化机型。比起老款的 PS4 以及 PS4 Slim，PS4 Pro 可以更好地支持 HDR 技术，并且能输出更高的 4K 分辨率，可以为游戏提供更稳定的帧数。同时使用 PC 远程遥控 PS4 游戏时，也能得到 1080p 的支持，而 PS4 Slim 则只能支持到 720p。可以说 PS4 Pro 代表了更强的游戏性能，价格也自然不菲，比起 PS4 Slim 的 2188 元的定价，PS4 Pro 的国行售价达到了 2999 元。

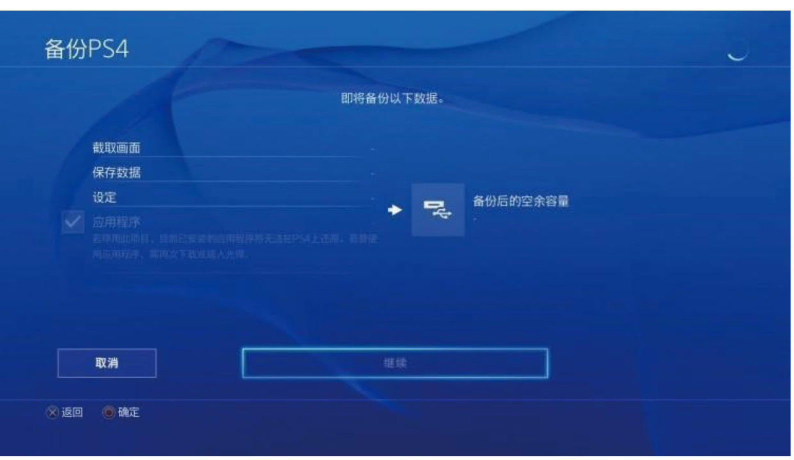
对于这两者的选择也是玩家在购机时首要考虑的对象。首先可以确定的，如果资金充裕，最好的选择一定是 PS4 Pro，即便家里并没有 4K HDR 电视，PS4 Pro 也能给你带来更好的游戏体验，这包括在游戏的加载速度，以及细微的画面提升等方面。当然要想完全发挥出 PS4 Pro 的全部实力，你还需要一款售价至少在万元以上的真 4K HDR 电视，推荐索尼、三星两大品牌，至于国内那些以噱头为卖点的假 4K HDR 电视，并不能为 PS4 Pro 的画面观感带来太多的提升，选择 PS4 Slim 已经足够体验到优秀的游戏性。

其实 PS4 Slim 作为 PS4 发售至今的第四版改款机型，比起以前造型不变的 1000、1100、1200 三款机型来说，造型已经变得非常漂亮，而且运行起来风扇也比以往的机型更加安静。如果家里还是四五年前购买的 1080p 电视，而目前又没有更换电视的打算，选择 PS4 Slim 的性价比会更好一些。如果用一句话来做个总结的话：不差钱和有高端电视的玩家，请选择 PS4 Pro，普通玩家 PS4 Slim 足矣。



2. 行货已成惟一选择

PS4 行货上市已经将近三年，索尼在国内的官网定价也逐渐稳定在 2199 元，其实在今年的春节期间，索尼曾以活动形式将主机价格压到 2000 元以下，很多玩家当时认为 PS4 将会慢慢跌破 2000 元，未想到随着今年游戏热潮的回归，PS4 国行主机的价格，甚至包括港行和其他地区版本，也都逐渐涨回到了 2200 元以上，这样一来国行的 2199 元反而成为了最便宜的选择。而且这个最便宜的选择还有额外的 2 年保修服务，这样对比，其他任何地区版本的机器与行货相比都没有优势，所以购买 PS4 行货已经成为了惟一选择。无论是 PS4 Slim 还是 PS4 Pro，选择行货就够了。至于老生常谈的 PSN 问题，国内审查方面的潜在原因，上架游戏的数量较少，玩家可以通过备份、恢复的方式来登陆港服 PSN，购机的时候通常店家都会帮忙备份，即便是额外花钱也只需要 10 ~ 20 元就能解决，使用备份方式登录的港服 PSN 不会带来任何问题，玩家可以放心操作。



▲通过备份和还原可以让国行PS4主机使用港服PSN。

3. 不再需要担心翻新机

既然行货已经占据了 90% 以上的销售份额，翻新机自然就不是玩家购机的阻碍，只要通过官方渠道购买的主机，比如京东、苏宁、天猫等平台，100% 是不会遇到翻新机的。当然如果你要选择港版主机，还是建议检查一下二码合一，PS4 主机的两个码分别在主机底部和主机的包装盒上，玩家检查一下是否对应即可。除了主机之外，玩家其实更应该关注手柄方面的翻新，尤其是有的商家使用旧款手柄搭配新版 PS4 Slim 来卖，玩家要注意看下手柄在触摸板是否有灯带，新版的手柄在触摸板上有一小块灯带，除此之外，玩家还要多看看手柄的各个按键是否有使用的磨损痕迹等等，一般情况手柄没有使用过都是光亮如新的，虽然说翻新、二手的手柄不会对游戏造成影响，但这些手柄的电池通常都已经老化，一直要插线充电很容易造成较差的游戏体验。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

3 购机误区

1.PS VR 是必需品

对于很多热衷于PS4的玩家来说，PS VR可以说是必需品的存在，尤其是前两年掀起的VR热潮，更是让PS VR的地位不可动摇，很多人认为只有PS VR才算得上是真正的VR体验，而且任何游戏也都必须用VR玩才够爽。不过实际上由于体验VR要一直佩戴外设，玩家长时间游戏并不舒服，为此索尼也在去年底发布了PS VR的改良款，一方面新增了内置的立体声耳机，将音量控制整合到了PS VR上；另一方面在线材上进行了改进，采用了更细的连接电缆，将以前的两条线合并成一条，总连接线从5条变成了4条，以求减轻玩家的负担。在此之外，索尼还为新款PS VR增加了HDR高动态范围图像信号跳线，玩家可以在电视上体验兼容HDR的PS4内容，无需断开PS4与TV的连接。而在这些改动之外，索尼也宣布PS VR降价销售，目前国行的PS VR基础套装降至2399元，精品套装也只有2799元，精品套装比基础套装多包含了两只PS MOVE手柄，这些举动都是为了PS VR能够更好的销售出去，其实PS VR在经历了初期的缺货之后，就处于无人问津的尴尬，这主要是因为目前的游戏支持力度不够。所以买PS4就必须买PS VR的说法显然是不合理的，你是否对VR感兴趣决定了你到底要不要买PS VR。

2. 低价游戏不会被 BAN

可能有不少玩家觉得正版游戏的价格不菲，那么寻求合购游戏是否可行呢？如果是使用自己的PSN账号和几个固定朋友进行合购，这是完全没问题的，一款游戏支持在两台主机上使用，但如果是某宝上购买的不可认证的合购游戏，虽然价格只有几十元，但这样却会带来BAN机的风险。没错，使用这些低价不可认证的游戏，确实有被BAN机的风险。因为现在判断BAN的主要条件是游戏有没有认证，而使用这些低价的不可认证游戏登陆到PSN，虽然表面上看起来游戏没有问题，但当你登录后索尼就会查询游戏的购买账户，一旦发现是欠费账户盗刷，就会锁定你的PSN，让你的主机变成BAN机状态。通常来说信用卡盗刷购买的游戏欠费金额都是大数目，被盗刷的用户不会还，卖你游戏的商家更不会还，这样吃亏的就是你自己，因为游戏是非法所得，而封禁了PSN权限。所以我们不建议在某宝上购买低价不可认证的合购游戏，这样会造成BAN机，带来不可预知的后果。当然我们更推荐玩家选择光盘，游戏在通关后依然可以流通，而且光盘比下载版也更有收藏价值，综合考虑，光盘仍是畅快游戏的首选。



▲PS VR逐渐成为弃之可惜食之无味的鸡肋配件。



▲非认证游戏带来的最大问题的就BAN机。

4 PS4 购机推荐套餐

PS4购机参考价格

PS4 Slim主机（500GB，国行）	2199元
PS4 Slim主机（1TGB，国行）	2399元
PS4 Pro主机（1TGB，国行）	2999元
PS4 Slim主机（500GB，港版）	1850元
PS4 Slim主机（1TB，港版）	2150元
PS VR标配（国行）	2380元
PS VR基础套装（包含PS CAMERA，国行）	2680元
PS VR精品套装（包含PS CAMERA，2只PS MOVE，国行）	3050元

PS4主要周边参考价格

2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	300元
2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

文 昂星团 美编 咕噜



游索不同

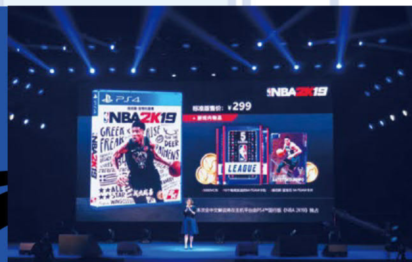
ChinaJoy 的中文全名是“中国国际数码互动娱乐展览会”，又简称 CJ，从 2004 年开办到现在的 2018 年，已经是第十六届展会了（首两届均在 2004 年举办）。展会的内容基本以游戏为主，国内的大多厂商都会在此期间设置展台，摆出自家的作品给观众们欣赏。索尼互动娱乐（以下简称“SIE”）作为现今三大游戏平台的开发商之一，在推出国行后也多次参与 CJ，向玩家们充分展现主机游戏的乐趣。下面就请大家跟随小编再度重温一下 SIE 在本次 CJ 的表现吧。

索尼互动娱乐 ChinaJoy 2018总结

展前发布会

海外 3A 终登台

SIE 今年照旧在 CJ 开展之前举行了自家的国行发布会，发布会首先就把之前的很多消息实锤——《怪物猎人 世界》、《漫威蜘蛛侠》、《NBA 2K19》（国行已发售）终于登陆国行，而且都发布了简体中文版的宣传视频。《怪物猎人 世界》的制作人辻本良三也来到了发布会的现场，为大家介绍了这款作品，并且透露本次 CJ 会场内提供了本作的简体中文试玩版让玩家尝试；《NBA 2K19》方面则公布了本作的“20 周年纪念版”，还聘请了体坛周报篮球部主任杨毅、知名解说员苏群和中央电视台体育频道节目主持人杨健来担任本作国行版中文解说员，这个解说为国服独占，能看出厂商诚意满满。以上消息虽然在发布会前都有较为明显的暗示，谈不上让人惊喜，但这场发布会也让玩家对国行有了更强的信心，相信以后还会有更多的 3A 大作引入国内，距离我们能同步玩上国外大作的时代，也许真的越来越近了。



■《漫威蜘蛛侠》受到了不少外界媒体的好评，而国行的简体中文版也会在年内与大家见面。



■“《怪物猎人》系列”制作人辻本良三在展会中亮相，看来卡普空对国行也十分重视，希望以后能同步玩上系列新作的国行版。



■《NBA 2K19》的国行专属配音，相信能令 NBA 爱好者瞬间入坑。国行普通版售价为 299 元，20 周年纪念版则是 499 元。

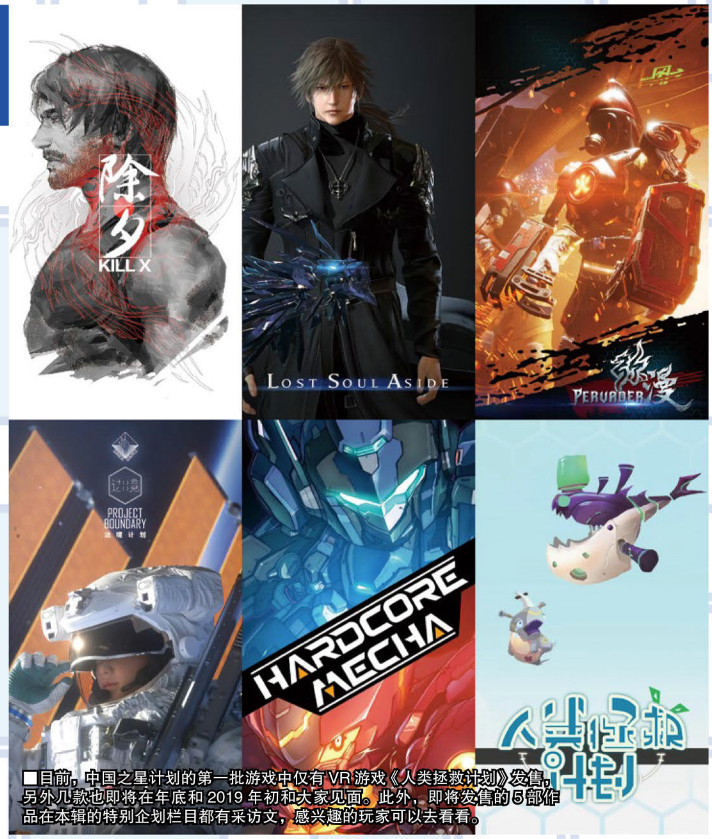
资讯汇聚
聚焦国行 LICENSED GAMES
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

不负众望的中国之星

中国之星计划是 SIE 通过 PS 平台的大力支持，帮助以初创企业为主的全中资游戏开发商走向中国及全球市场的计划，致力于“创造出全球范围内成功的游戏作品”和“培育和发展中国的游戏产业”。除了 SIE 以外，还有 Epic Games,、CRI・Middleware、Hearts United Group 等诸多公司也给予了大力支持，为国内的游戏开发商提供了游戏引擎、中间件等开发技术和提升游戏品质的的调试服务。

这次发布会中，SIE 再次更新了中国之星计划的最新情报，第一批列入该计划的游戏即将在 2018 年年底或 2019 年年初发售。此外，去年 CJ 发布会上画了饼的《大圣归来》也将在 2019 年推出，这制作速度实在令人惊讶。一般来讲，一款游戏的推出不仅仅局限于制作方面，还需要在引擎研究、技术拓展、运行调试、发售渠道等地方下功夫，而中国之星计划让入围的厂商在 SIE 等公司的帮助下，可以完全抛弃游戏制作以外的流程，专心进行游戏开发，把团队的创意发挥到极致，给玩家带来他们最理想的作品，国产 3A 大作指日可待。

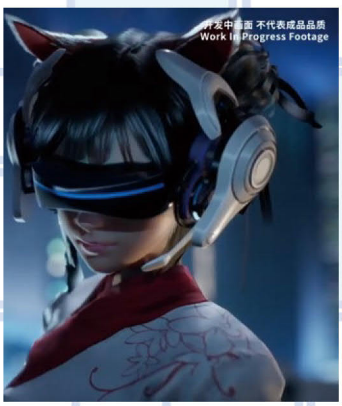


■目前，中国之星计划的第一批游戏中仅有 VR 游戏《人类拯救计划》发售，另外几款也即将在年底和 2019 年初和大家见面。此外，即将发售的 5 部作品在本辑的特别企划栏目都有采访文，感兴趣的玩家可以去看看。





▲《大圣归来》改编自 2015 年的同名电影，讲述了孙悟空与江流儿（唐僧的乳名）相遇，在相互陪伴的冒险之旅中找回初心，完成自我救赎的故事，同时官方透露游戏的内容也会与电影有所不同，让大家敬请期待。



▲叙事向生存游戏《弥漫》不仅会推出游戏，还会推出同名真人电影，这也由 SIE 大力支持。



■中国之星计划第二期招募开始，不知会有哪些优秀的游戏入选呢？

更多有趣的内容

发布会游戏汇总

漫威蜘蛛侠	弥漫	代号 硬核	揭秘计划 2 欧罗母远古之战
怪物猎人 世界	除夕	边境计划	基因雨
NBA 2K19	失落之魂	大圣归来	FARSIDE

在发布会的最后，SIE 一如既往地开启了播片模式，我们在视频里能看到很多独立作品亮相，值得一提的是，里面的国产游戏貌似不少，如《揭秘计划 2》和《基因雨》，还有完美世界的多人战术竞技射击游戏《FARSIDE》等都将登台。



■完美世界研发的“吃鸡类”游戏《FARSIDE》，预计于年末登陆国行。

■《基因雨》由杭州点力网络科技有限公司耗时 3 年开发，堪称国内首款第三人称次世代科幻射击游戏，玩家在游戏中要运用各种未来科技与敌人战斗。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

CJ 展台

参展阵容

在今年的 CJ 会场中，SIE 包揽了 500 平方米的展位，列出了众多的游戏给玩家们体验，其中包含了《洛克人 11》、《JUMP 战队》、《Moss》、《失落之魂》等游戏的试玩版，近年火热的 VR 游戏体验区也必不可少，此外还有几款大作的互动娱乐区，更有《比得兔》、《精灵旅舍 3》、《黑衣人》的电影区给大家观赏。值得一提的是，试玩游戏阵容当中，《洛克人 11》和《JUMP 战队》还未确认是否已列入国行的发售阵容，这也验证了之前中国 SIE 的观点——他们并不反对玩家玩国行以外版本的游戏，可以看出 SIE 在主机游戏宣传方面所做出的努力。

参展游戏名单

宇宙机器人	边境计划	JUMP 战队	星海纷争
全民舞姬	纪元 变异	洛克人 11	非常英雄
代号硬核	失落之魂	军团指挥官	薪人迷途：逃离 办公室
除夕	秋后的季节	FARSIDE	揭秘计划 2 欧罗母远古之战
		Moss	



■ SIE 今年的 CJ 展台分布图。



■《大圣归来》的互动区内还有 coser 提供拍照。



■现场看展台还是非常大的，图中可以看到《大圣归来》和《怪物猎人 世界》的展区。此时 SIE 互动娱乐（上海）总裁添田武人正在台上公布舞台活动。



■ PS4 的试玩区吸引了不少玩家前来尝试。


■ VR 游戏是 SIE 这几年来主打的方向之一，这次展会中也有提供试玩。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



▲还邀请了一堆老猎人上台联机狩猎。

舞台活动

在展会期间，SIE 每天会在展区内举行三场舞台活动，请了 Coser 上台表演，也有让游戏高玩在现场进行游戏演示，更有让玩家上台与制作人一起玩游戏等等，带起了不少玩家的热情。



▲在某个舞台活动中，官方邀请玩家上台试玩《洛克人 11》，让在场的观众感受这款经典横版动作游戏的魅力。

8月3日	8月4日	8月5日	8月6日
开幕仪式 10:10-10:30			
《西游记之大圣归来》舞台活动 10:30-11:15	《Mega Man 11》游戏专场 11:00-11:45	《西游记之大圣归来》舞台活动 11:00-11:45	《Mega Man 11》游戏专场 11:00-11:45
《失落之魂》&《代号：硬核》游戏专场 13:00-13:45	《西游记之大圣归来》舞台活动 13:00-13:45	《失落之魂》&《代号：硬核》游戏专场 13:00-13:45	《怪物猎人 世界》游戏专场 13:00-13:45
《怪物猎人 世界》游戏专场 15:00-15:45	《怪物猎人 世界》游戏专场 15:00-15:45	《怪物猎人 世界》游戏专场 15:00-15:45	

周边销售

每当 SIE 参展，必定会设立周边销售区，在这里不仅能买到国行的 PS4、PSVR 和配件周边，还可以买到国行游戏，还有 SIE 与 Fanthful 公司合作推出的 T 恤、挂件、背包、挂包，还有与《生化危机》、《怪物猎人》联动的钱包、杯子等周边，任何时候都能看到销售区人山人海。



■周边销售区排满了人，想要买到心仪的周边需要花不少时间。

展望

自 SIE 进入国内以来，一直在努力地开发国内的主机游戏市场，即便因国内的各种审核机制导致国行无法与全球同步发售，但它还是坚持不断地将海外的 3A 级大作引入国内，让很多没接触过主机的人认识到了主机游戏的魅力。与此同时，SIE 也推动了国内的主机游戏开发环境，引领更多有梦想的游戏制作团队走进真正的游戏开发领域，制作出高品质的国产主机游戏。在这里笔者要感谢 SIE 对中国做出的努力，相信终有一天，国内的玩家能够与全球同步玩到 3A 级的国行版游戏，中国开发的游戏也能走向全世界。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



群星聚集

——索尼中国之星专访



“中国之星计划”是 SIE 联合多名厂商帮助国内游戏开发商走向中国及全球市场的计划，该计划以“培育优质游戏和游戏制作人”为目标，筛选了数个国内有潜力的游戏公司进行投资和技术指导，还提供了开发机、游戏引擎等技术上的支持。此外，游戏的发售渠道和海外本地化也完全交由 SIE 安排，让游戏开发团队可以把时间和精力 100% 地投入到开发项目当中。在第一期中国之星计划中，VR 射击游戏《人类拯救计划》已经发售，剩余的作品也已预定在年底和 2019 年初发售。这次的特别企划就为大家带来了第一期计划的 5 款游戏制作人的专访，让各位进一步了解“中国之星计划”的细节，同时本辑的光盘还收录了这 5 款游戏的宣传视频，有兴趣的玩家可以去了解一下。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

文 余烬 美编 01



在本次 ChinaJoy 中国之星计划的游戏宣传影像中，《代号：硬核》可以说是玩家们最为熟悉的游戏。这款虽然没有发售，但已经获奖无数的机甲横版动作游戏受到了机甲和游戏爱好者的关注。其实早在《游戏·人》第64辑中，我们便对本作的制作人穆飞和他的团队“火箭拳”进行了介绍。而在本次的专访中，我们将访谈的关注点从穆飞本人的经历转移到了《代号：硬核》这款游戏中，这款备受瞩目的游戏有着怎样的特色和魅力呢？

献给机甲爱好者们的礼物

《代号：硬核》制作人穆飞专访

Q：通过《游戏·人》第64辑关于您的采访和介绍，我们能感觉到您是一名对游戏有特殊情怀和理解的玩家，能首先聊聊自己对于游戏的看法吗？

穆飞：我从很小的时候就开始玩游戏，最开始是我姥姥带我玩。一开始对于游戏的理解就是丢手绢或者过家家，后来接触了电子游戏后发现游戏中竟然有如此丰富的世界，能提供这么多不一样的体验。从开始接触游戏的朦胧期发展到现在，我对游戏的认知不断地深化和改变。现在，我认为游戏是更着重于给予玩家快乐的艺术表达方式，让玩家能够体验到更多样的生活方式。所以现在正在制作游戏的我们在某种意义上也是在给其他人创造生活，这是一件很神圣很隆重的事儿。



Q：《代号：硬核》不仅仅是一款游戏，更是一款关于机器人的游戏。与机器人的相遇又有怎样的故事呢？

穆飞：小时候最开始是看《变形金刚》，因为电视台会播放相关的动画。后来渐渐开始喜欢马力欧，这跨度确实很大（笑）。当时就觉得马力欧太棒了，太招人喜欢了。到了初中后，有不少同学开始看《高达》的动画，不过我一开始对于《高达》非常陌生，毕竟电视台没有播放《高达》的动画。我当时对于《高达》的理解就是，不能变形这还能够叫作机器人吗！？再后来有人借了我一盘《第二次机器人大战》的GB游戏卡带，当时也闲着没啥事干，就将卡带插入机子中准备试玩一下，这一玩就掉坑里了。从此之后就觉得高达好牛逼，高达躲子弹好厉害！

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

Q：在开始看机器人相关动画后，哪一部动画最让你印象深刻？

穆飞：“《高达》系列”的作品都非常喜欢，其中印象最深刻的是《机动战士高达 第 08MS 小队》。最开始接触高达的时候，会比较多关注那些战斗演出和招式，很热衷于以一扛百与一骑当千的爽快感。但是看了《机动战士高达 第 08MS 小队》之后，感受到了一种与之前作品不一样的真实感和战争感，当时就觉得这个作品实在是太酷了，太好了。可能也是受此影响，后来的创作都会尽可能地去追求一些真实的东西。

Q：如果是对于那些不太喜欢机器人或者机甲的玩家来说，你觉得《代号：硬核》的吸引点在哪里呢？

穆飞：其实在我们立项之初就有考虑过这个问题。

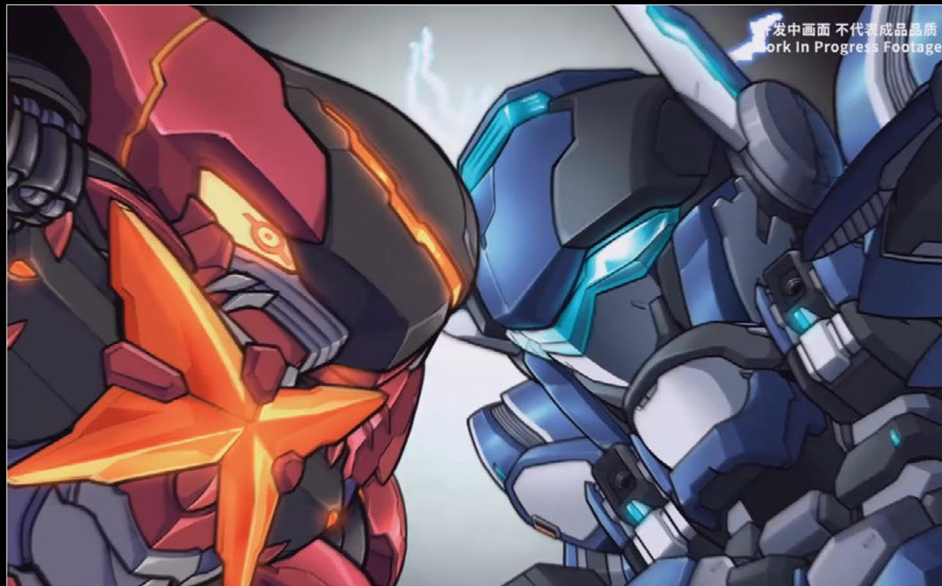
本作是横版动作射击题材的游戏。喜欢横版动作游戏的玩家很多，但是整体来说近年来高质量的横版动作游戏其实并不多，对于这类型游戏的爱好者来说，应该也很希望玩到这样一款用心去做的横版动作游戏。同时本作是一款 2D 的横版动作游戏，2D 与横版动作的结合对这类玩家来说也是一个吸引点。

本作的单人部分更接近于《魂斗罗》和《洛克人》这样的游戏。这种关卡制的 2D 横版游戏在 Steam 上也不多，更多的其实都是“银河恶魔城”类型的游戏。

最最最重要的一点是，本作多人部分是一款乱斗类型的游戏。多人乱斗本身就很爽，有各种欢乐的玩法，充满了意外性，即便不是机器人爱好者，也能够爽快游玩。

其实对于我们游戏这些核心的乐趣而言，把这些机器人换成人或者别的东西，这种模式和玩法也会很有意思。

Q：刚才有提到本作的单人部分，单人部分的世界观和背景能向我们进行介绍吗？



穆飞：为了保留剧情部分的新鲜感，目前可以公开的情报不多。可以跟大家分享一下故事的背景设定。这是一个发生在火星上的故事。人类的文明发展到了距现在两百多年以后，人类已经在火星上建立了很多供人类生存的殖民地。由于地球和火星间跨度较远，政府对于火星的管辖因此逐渐变得松懈。在这种情况下地球和火星产生了很多矛盾，火星便会有一些起义和冲突产生。游戏中主人公是一名受雇于政府军的佣兵，在前往火星的任务中和恐怖分子发生了战斗。故事由此展开。

Q：本次 ChinaJoy 宣传片中有一幕机器人动画中经典的红蓝两台机甲对决的镜头，这红蓝两台机甲在游戏中有着怎样的故事？

穆飞：哈哈哈，这确实是主人公和他的对手，不过相关情报目前还不能公开。大家可以根据公开的视频自行猜测（笑）。

Q：这次的宣传片中还有出现驾驶员离开机甲活动的场面，能向我们介绍下控制驾驶员亲自作战这个部分吗？

穆飞：其实驾驶员跳出机甲进行活动主要是为多人模式进行设计的。驾驶员本身是有着一些反载具的武器，这些武器能够对敌方的机甲造成较大的伤害。同时，自己的机甲快爆了的时候也需要赶紧跳出来。这就会衍生出很多特别逗的打法。很多玩家在试玩时会跳出机甲，用驾驶员进行挑衅，或者直接用驾驶员“手撕”其他玩家的机甲，不过更多的则是驾驶员被敌方机甲碾了。多人模式中驾驶员可以随时跳出，而单人部分则会对驾驶员的活动进行限制，会在一些特定的关卡和剧情中，操控驾驶员。

Q：在进行机甲的创造和绘制时，从技术层面上来说最困难的是哪一点呢？

穆飞：对于机甲来说最困难的一点还是在设计上。我从大学时就开始接机甲设计相关的广告，2D 和 3D 的活都做过，我也见过很多其他人的作品。有不少机甲的设计就是东拼西凑，专业的人一眼便能看出。所以对于机甲粉丝来说，他们追求的一点便是设计的合理性。虽说机甲本身就是一种架空，不可能完全合理，但还是需要去将机甲和现在所出现的合理产物相结合，比如说光学元件、定位器、液压杆、轴承、排气孔、导管等等。另外几何透视的把握以及机甲的着色同样非常重要。由于需要考虑的因素太多，即便是熟练工来设计一台机甲也需要很多时间。

Q：《代号：硬核》第一个设计出来的机甲是哪一台？

穆飞：第一台设计出来的机甲当然是我们的主角机 Thunderbolt。由于本作的题材还是一款机甲的对战游戏，我们希望所有类型的机甲都能出现在游戏中，比如重炮型、变形类、超级系、真实系等等。而对于 Thunderbolt 来说，由于他是主角，则需要有一定的代表性。如果一来就是一款超级系的机甲，那整个风格就变了。主角有代表性非常重要，像是《守望先锋》总不能以温斯顿为第一位登场的主人公吧（笑）。基于这种考虑，主角机就是典型



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



▲游戏中第一台设计出的机甲的模型。

的日系机甲风格。其实在设计这台主角机时，我们斟酌了很久，越主流反而会越难设计，毕竟他需要具备一些机甲应该有的典型特征，但又不能完全地模仿照搬。又要像又要不像，真的是费了我们很多精力和脑细胞。对了，我们这款主角机还有推出实体模型哦。



Q：现在有确定游戏中一共会登场多少台机甲了吗？

穆飞：第一波会放出 15 台，后期会通过 DLC 进行增加。游戏中并不会有所谓的隐藏机甲，新机甲的解锁并不复杂。

Q：除了进行对战外，游戏中的机甲有成长要素吗？

穆飞：多人模式中有着简单的解锁类型的成长要素，单人模式中并没有 RPG 那么复杂的成长要素。其实游戏多人部分的核心还是进行对战，单人模式则更注重于沉浸的、完整的故事体验。

Q：游戏目前的开发已经到了后期，整个开发过程中有特别困难的阶段吗？

穆飞：最开始的时候，我们没钱，众筹之后有了第一笔资金。

之后我们开始招人，不过也没有招到什么人。今年年初我们才算是将人招齐，但我自己手中还是有很多工作分不出去，因此也会特别辛苦。不过要说到特别困难的地方，还是单人模式的关卡设计。由于相关设计人员去年年末才正式招到，同时还有多人模式需要制作，所以单人模式的制作在初期时进展缓慢。

另一个让我们头疼的地方便是多人模式的网络联机功能。一开始时我们只设计了本地对战，但后来发现其实大部分 Steam 玩家对于对战游戏更多的期待是能够联网对战，没办法我们就只能硬着头皮去制作网络联机功能。由于我们是一款动作 + 射击的游戏，还是 2D 横版，既有机甲的动作和格斗判定，也有相当大量的子弹和可以看见的弹道，对精准度的高要求让我们在网络联机功能的制作上花费了大量时间。

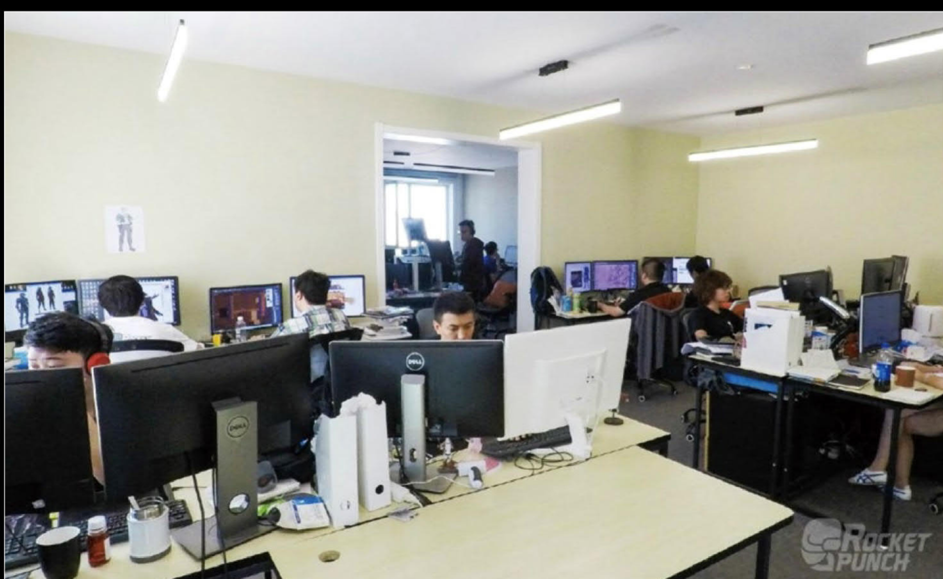
Q：加入中国之星计划是出于怎样的考量呢？

穆飞：最主要的想法还是希望能够将游戏搬到 PlayStation 主机平台，并且得到索尼在开发和宣传上的各种指导和帮助。

当时也是通过朋友的介绍很顺利地加入了中国之星计划，很荣幸能够与索尼进行合作。

Q：对于玩家特别是机甲爱好者有什么特别想说的吗？

穆飞：长年以来我们这些机甲粉丝都想看到各种各样的机体以 2D 的形式出现在游戏中，在游戏中体验超级系和真实系混战的日子马上就要到了！我们的游戏发售之后就能满足大家的这些愿望了！希望大家在耐心等待一下。

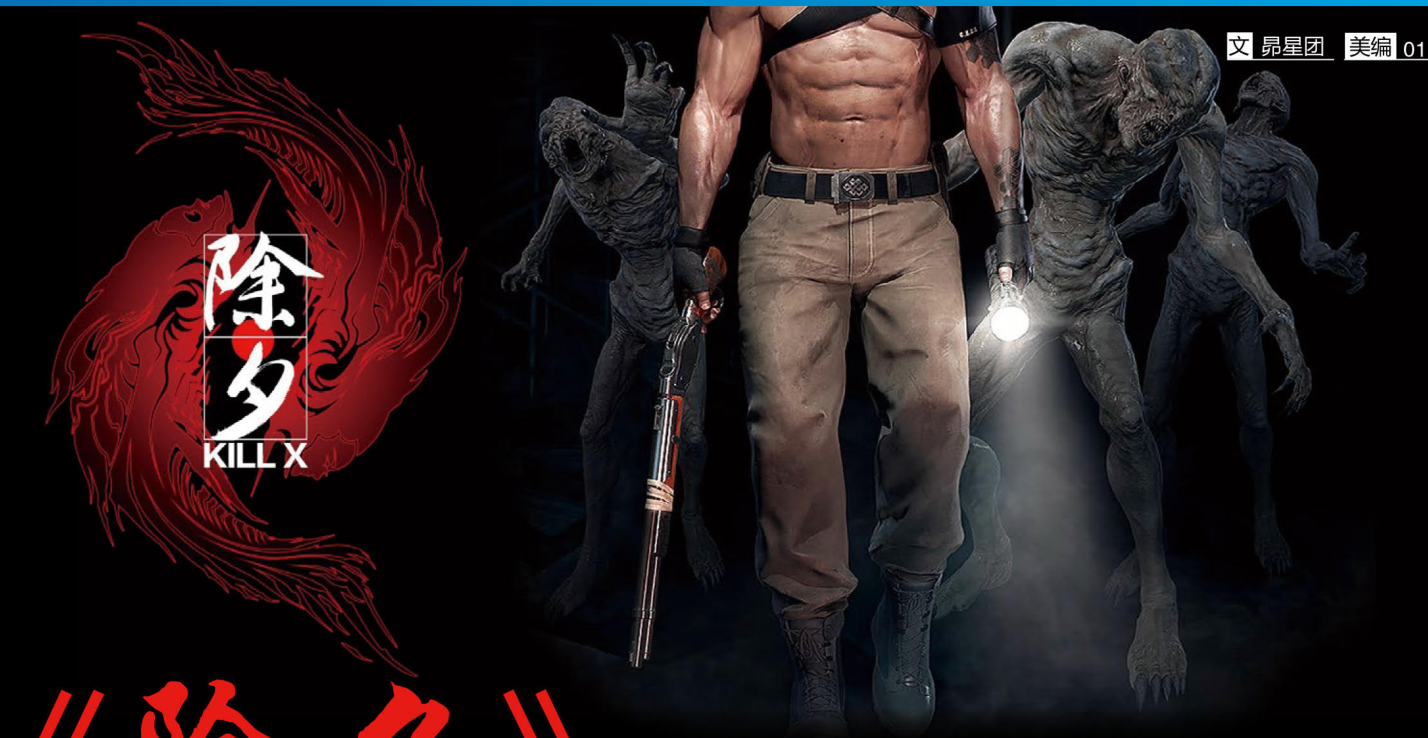




▲制作组“火箭拳”的办公环境。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

文 昴星团 美编 01



《除夕》——在民间传说中的求生故事

姚姚丸本名姚堃，早年也在国内从事单机游戏的开发，因国内单机圈的发展受限而愤然离开，后来凭着自身的实力进入了 Square Enix，进入了 SE 的第一工作室担任设计师，任职期间参与过多部《最终幻想》游戏的开发，期间他开了个微博账号，ID 叫“在日本做游戏的日子”，为玩家们分享日常的所见所闻和游戏界的正能量，得到了不少人的关注。2014 年，在 SE 工作了 8 年的姚姚丸离开了 SE 回国创业，建立了自己的公司“万岁游戏”并担任 CEO 和游戏制作人，现正主打研发《除夕》和《我的玩具》两款作品，其中《除夕》被 SIE 相中，加入了中国之星计划。游戏的发售日已经定在了今年冬季，现阶段姚姚丸正带领制作团队日夜忙活地进行游戏的调试工作，因为工作上的原因要到处跑，所以我们采用了电话的方式进行采访。



“为做出理想中的游戏而奋斗。”

《除夕》制作人——姚姚丸专访

Q: 游戏的名字为什么叫“除夕”呢，英文名叫“KILL X”又是什么意思?

姚姚丸：叫除夕的原因，是参考了这个传统节日的背景传说。在其中一个传说里，讲到每当除夕的时候就会有很多怪物出来吃人，所以人们请来了天上的神明把怪物除掉。于是我们以这个传说为基础，在无法考证的地方添加了一些自己的创意，构筑了一个崭新又神秘的世界观。英文名 KILL X 的 X 代表“未知”，代表了本作世界观架构里的神秘的怪物和神秘事件，结合来看，整个名字就是“去杀死、探寻未知的东西”的意思。

Q: 既然参考了传统节日作为背景，那游戏里有什么中国元素吗?

姚姚丸：我们并没有用大量的中国元素去强调这是一款中国游戏，这样会显得很违和，但其实大家玩游戏的时候仍会发现很多熟悉的东西，比如桌子上的炸酱面、老式的水壶等等。另外，我们的角色设计也比较折中，主人公是中外混血儿，这样设计的理由首先是因为混血儿都会比较好看，其次这样的角色设定既可以让国内玩家接受，也可以让国外的玩家接受，我们在游戏里采用中文配音也是这个理由。

Q: 可以说说游戏剧情的背景吗?

姚姚丸：游戏的剧情虽然以除夕的传说为基础，但其实整个事件是围绕着“炼成长生不老药”的邪说设计。我们在今年的 CJ 上也有透露：有一个皇帝想炼成长生不老药，为了实现这个目的他采用了很多惨无人道的手段，不少无辜的人民被卷进了这场事件，玩家就要从这些无辜的人里不断地发掘剧情碎片，最终将它们凑整，显示出完整的故事。如果玩家的进度比较流畅，那么大约每 20 分钟就会发现一个惊喜。

Q: 看游戏的宣传画似乎有男女主角？是可选择角色游戏吗?

姚姚丸：目前的设计中还没有选择角色使用的功能，玩家从始至终操控的只有男主角，其他角色则会辅助流程的推进，负责剧情和提示等内容。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。





■万岁游戏的办公室

Q: 游戏有没有联机要素?

姚姚丸：没有，因为本作就是一款动作解谜类游戏，单人模式效果更好。

Q: 主线通关后有没有保证游戏耐玩性的要素?

姚姚丸：是有的，在关卡解谜的过程中，玩家不仅能找到与谜题相关的物品，还能找到不少与剧情细节、成就、奖杯相关的道具，玩家于一周目没有收集齐的话，可以在二周目里继续收集。

Q: 那么如何重温已通关的关卡呢?

姚姚丸：关于这点我们还在考虑，是整个流程重打好些，还是按章节选择返回更佳。不过我们已经在游戏的各个情节里添加了记录点，可以根据最终的商量结果进行调试。

Q: 游戏是否只有一种模式？有其他模式的话能否介绍一下?

姚姚丸：本作只有跟着剧情走的游玩模式，不过我们尽量在这个模式里把内容设计得更丰富，体现本作作为动作解谜游戏的特色。

Q: 本作以 PS VR 为卖点，那么不用 PS VR 能否进行游戏呢?

姚姚丸：目前我们设计的版本还是需要用 VR 游玩，因为我们设计游戏的初衷就是让玩家体验到沉浸式的 VR 游戏。VR 相比传统类型的游戏可以带给玩家全新的游戏体验，当玩家戴着 VR、拿着 PS Move 的时候便能完全融入游戏角色，能以全方位视角体验游戏，这就是我们所追求的的。当然我们也会根据发售后的情况来考虑是否追加不用 VR 就能玩的版本，让大家从另一种玩法来感受游戏。

Q: 游戏里大概会出现多少种可使用的武器?

姚姚丸：作为动作解谜类游戏，武器当然也是卖点之一，具体的数量我们暂时还不能透露，但我们承诺至少有 10 种以上的武器让大家去爽。

Q: 本作看起来也有点像生存类的游戏，那么游戏里的生存资源是有限制的吗?

姚姚丸：是的，而且本作有两种难度，低难度下，玩家可拿到的资源比较充裕，但还是要有节制地使用才能避免弹尽粮绝；相反高难度下的资源就十分匮乏了，更考验玩家的枪法和走位技术，用尽量少的子弹去击败更多的敌人。

Q: 姚姚丸作为一个游戏玩家，喜欢哪些类型的游戏呢?

姚姚丸：作为一个从小开始玩主机游戏的玩家，我喜欢的游戏其实蛮多的，讨厌的类型还真说不上来（笑）。我很喜欢带情节、画面又不错，沉浸感比较强的游戏。认识我的人都知道我很喜欢“《生化危机》系列”，此外《寂静岭》和刚才说过的《神秘海域》、《最后生还者》，还有最近的《底特律 化身为人》都是我十分喜欢的。

Q: 那么这次制作的《除夕》也是你擅长的游戏领域吗?

姚姚丸：嗯，我玩这种解谜类的游戏其实玩得挺多，所以也能推测出留住玩家的“度”。举个例子来说，如果一款格斗游戏你怎么也打不过 AI，那么玩家就很容易流失，反观“《黑暗之魂》系列”，一开始你可能会觉得很难，但只要多打，掌握诀窍后就会觉得越来越容易。对于解谜类游戏，我们认为可以掌握让玩家感到舒适的“度”，这也是为什么做出了《除夕》这种游戏的原因。

Q: 游戏的制作阶段有遇到什么困难吗？索尼在这个阶段有提供什么帮助吗?

姚姚丸：其实我们一开始就在和索尼进行商讨，最后才决定要做 VR 游戏，因为 VR 无论是对于索尼，还是对于我们团队，还是对于玩家来说都是一种全新的东西。不过我们在制作的时候确实遇到了很多意想不到的困难，其中有一个让我的印象比较深刻，就是如何运用镜头才会让玩家没有眩晕感，因为之前有一些玩家给我们反馈玩《除夕》会晕，所以我们在如脚步声、镜头旋转速度等方面花了很多时间进行改动和测试。此外，索尼对 VR 游戏的帧数要求达到每秒 60 帧以上，这个要求对于一个追求画面效果的游戏来说很有挑战性。大家可能都有所了解，索尼第一方推出的《最后生还者》和《神秘海域》也是在推出后多年才达到 60 帧的水准，而《除夕》一开始就要在保证画面质量的同时达到 60 帧，对此我们也花费了不少苦心。

Q: 以游戏开发者的身分对玩家们说句话吧。

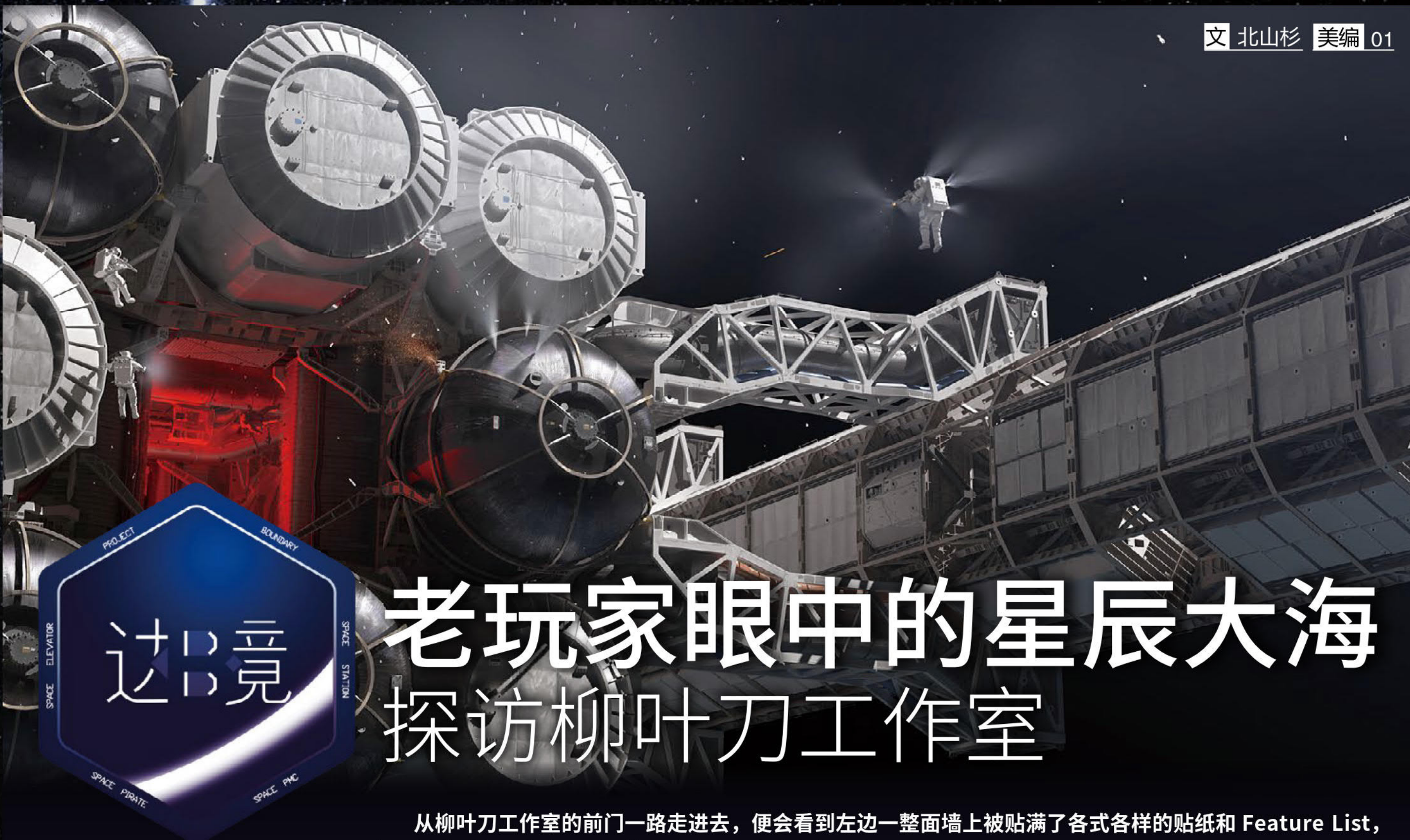
姚姚丸：由于制作周期的原因，现在玩家们能玩到的游戏其实远没有以前多，但同时玩家对游戏的要求也越来越高，这对于开发者来说是一种挑战。毕竟制作一款游戏并不容易，开发者不可能说做完一款游戏就直接丢给玩家去体验，而是将游戏“打磨”好后再给玩家体验，在这个过程中势必要花费不少人力、物力和时间，所以我希望玩家们能珍惜玩每一款游戏的机会。就我个人的观点而言，无论一款游戏好还是不好，它都能给你一段全新的体验，要骂它不好可以，但前提是一定要玩过，有足够的了解，不要盲目跟风黑。“有游戏一定要去玩一下，要支持，这样一来这个产业一定会越来越好，开发者才有信心做出更多、更好的游戏。”这也是我作为玩家时刻告诉自己的一句话。

Q: 以游戏开发者的身分对其他的国内游戏开发者说句话吧。

姚姚丸：主机游戏在国外已经发展了几十年，但就国内而言，微软和索尼两个大厂才刚进来不久，国内对于主机游戏的开发可以说还是一张白纸。刚才也提到了索尼对我们的支持，我认为索尼（SIE）进入我国游戏市场，给了国内的主机游戏开发者们很大的信心，而且他们还给我们提供了硬件方面的支持和技术的分享讲座，教你怎么去开发主机游戏。现在国内的主机游戏开发现在才刚刚开始，我们要一步一步往前走，先不要想太多，也不要贪大，但也不要随随便便地以为主机游戏很好做，一定要先多了解，做出质量上乘的游戏是我们的最终目标。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



文 北山杉 美编 01

老玩家眼中的星辰大海
探访柳叶刀工作室

从柳叶刀工作室的前门一路走进去，便会看到左边一整面墙上被贴满了各式各样的贴纸和 Feature List，彰显着这群在国内略显低调的开发者们几年来的努力成果。

许多玩家可能从来没有听说过柳叶刀工作室，对比参加中国之星计划的其他作品，柳叶刀和它的《边境计划》相当低调，网上能够搜索到的媒体报道和相关信息也寥寥无几。直到在今年上海 ChinaJoy 上面向国内首次提供试玩时，不少玩家才第一次了解到这款游戏的具体内容。

事实上，这款游戏的灵感在 2010 年左右便有了雏形，经过几次推倒重来后，终于从 2017 年开始进入大规模开发阶段，而在那之前，整个柳叶刀团队也只有 4 名员工。

谈起这个话题时，Frank 和 CT 望着天花板，陷入了回忆之中，自始至终，他们更愿意和我们谈论游戏，谈论《边境计划》的点点滴滴，而游戏之外的话题，他俩总是要思索很久才做回答，仿佛一个终日沉浸在游戏世界中的人，暂时脱离这个环境，就会显得有些无所适从。这时我才明白，这是一群对游戏执念有多么深的人，就像他们所做的《边境计划》那样，始终坚持做自己想做的游戏，而不是一味地迎合目前主流玩家的喜好。

“我们就是一群 FPS 老饕。”Frank 这样形容自己的团队。

用游戏说话

通过索尼中国的牵头，我们得到了前往柳叶刀工作室的机会，对他们将要在明年发售的一款参与“中国之星计划”的游戏《边境计划》进行采访，这也是我们第一次目睹这家游戏工作室的真容。在此之前，虽然通过一些网上的资料对《边境计划》这款游戏有了大致的了解，但对它的印象还仍然停留在这是一款拟真风格的太空射击游戏上，其他的具体细节方面并不太清楚。

接待我们的是《边境计划》总监 Frank（李鸣渤）和创意总监 CT（崔永亮），他俩都是柳叶刀团队的创始人之一，Frank 在英国从事游戏行业多年，有着丰富的主机游戏开发经验，而 CT 曾是腾讯《逆战》开发小组的一员，《边境计划》这个点子最初就是源于他所做的一个 DEMO。

在前往柳叶刀工作室之前，我还有些担心在这样一个游戏制作的紧要关头上门叨扰是否合适，但在和他们短暂接触后便打消了这个疑虑。Frank 和 CT 热情地接待了我们，对于我们提出的拍摄需求也都尽量给予满足和配合，谈到游戏时也很耐心地给我们讲解，特别是 CT，在讲解的过程中自己还特意拿起了手柄为我们展示了游戏的一些功能，包括在太空中如何行动、一些进阶操作、武器的自定义等等，末了甚至还提议让我们一同加入游戏，亲身体验一把联机局。

“用游戏说话比什么都快，懂游戏的人自然会明白我们的意思。”

这是 Frank 给我留下印象最深的一句话。

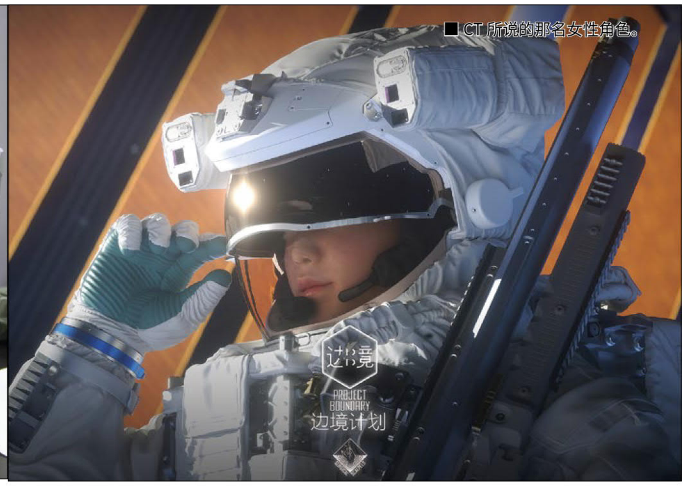


▲柳叶刀工作室。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

一群“FPS 老饕”的《边境计划》


■工作室吉祥物——由 3D 打印的步枪。



■CT 所说的那名女性角色。

同我去过的一些其他国内游戏工作室相比，柳叶刀工作室的确有那么一点儿与众不同，从走进工作室开始，你所能看到的一切都和《边境计划》这款游戏有关，其余的猫、狗之类和游戏无关的元素一概没有。当我们询问工作室有没有吉祥物时，CT 指着放置在桌上的一把结构复杂的模型枪一脸自豪地对我们说这就是吉祥物。没错，柳叶刀工作室的吉祥物就是这把由艺术总监 Colt 亲自设计，使用 3D 打印而成的枪模，在参观的过程中，你能看到工作室所有人都对这把所有部件可拆卸的枪模视若珍宝，无论拿起还是放下都十分小心翼翼。特别是 CT，在为我们介绍时看向它的眼神饱含着热烈，就像是看到了某种定情信物一般。

这是一群真正沉浸在游戏世界里的人，他们对于 FPS 游戏如数家珍，一说起游戏就停不下来，有时说到兴头上还会很直白地评论起市面上一些 FPS 游戏的优缺点，毫不避讳。在介绍《边境计划》时也同样如此，你能看到他们脸上对作品的专注，他们会倾听你的建议并立即给予反馈，有时即便觉得不合适也会清楚明白地给你讲明原因，有时甚至还会就某些功能征询我们的意见，仿佛我们不是来采访的媒体，而是即将玩到这款游戏的玩家。因此你立即会被这种氛围调动起来，只要稍微攀谈几句便忍不住想要和他们一起为游戏出谋划策，这种一切围绕游戏的纯粹心情，我想每一位游戏人都会有所共鸣吧。

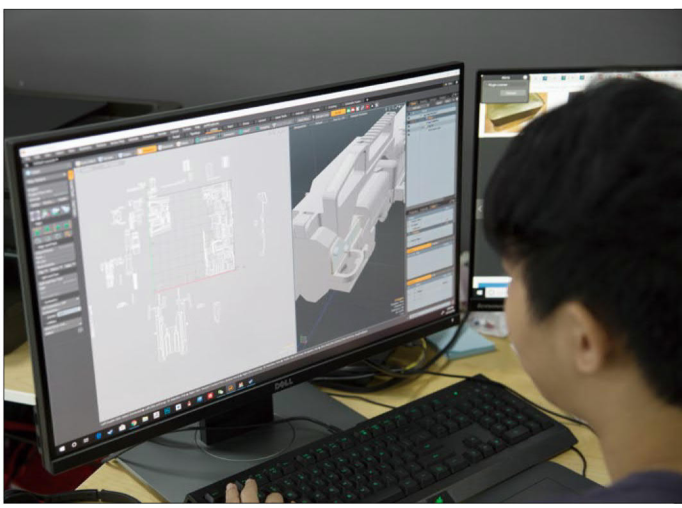
除了 Frank 和 CT 外，柳叶刀团队里的大部分人都是技术出身，实干精神在这里显露无疑，不少地方都能让我感受到一种属于工科生的浪漫。譬如在采访的最后我请 Frank 和 CT 对玩家说几句话，他俩想了半天也不知道该说什么。Frack 一脸愁容地对我说道：“要我对玩家说些话其实很困难，除了感谢玩家外我也不知道该说些什么，不想喊一些毫无意义的口号，一切让游戏来说话吧。”又比如在采访前和 CT 的交流中，我们谈起了游戏开始画面的那名女性角色，我对 CT 建议在引导环节尽量将女角色做得可爱一点，他摇了摇头说虽然明白这样做会受到部分玩家欢迎，但不想为了讨好玩家而刻意将她做成那样（萌系角色），停顿了一下，他又说道：“我不会预先去为她设计什么，她该长什么样就长什么样，就是一个来到太空，初上战场的普通女孩，我们主要还是追求真实。”

我想，正是这样的实干和偏执精神，才让这群人走在了一起，并一路走到今天。一如他们明明制作了一款太空射击游戏，却偏偏要让玩家穿上笨重的宇航服，拿着属于当前时代的枪械在近地轨道上互相对战，这种在时髦中却又掺杂着一点复古的感觉正是《边境计划》的一个有趣之处。

离开柳叶刀工作室时，我们向 Frank 他们祝愿《边境计划》大卖，Frank 连忙说了好几声谢谢，并苦笑着说目前就想把这游戏做完，其他什么都不想去考虑。CT 则表示我们可以随时过来玩游戏，就算半夜三点也可以。

“那个点我们应该都还在的吧。”他打趣地说道。

这是一句俏皮话，但也透露着些许疲惫。每一个游戏诞生的背后都有着一段动听的故事，作为一名记录者，我想通过这次的探访和后文的专访把柳叶刀的故事带给各位读者。在采访时，Frank 和 CT 说了很多话，几乎针对每一个问题都做了细致入微的回答，希望通过这些回答，能让大家对《边境计划》这款游戏有一个全新的认识，也希望通过 Frank 和 CT 这两位”FPS 老饕“一路走来的心路历程，让大家更多地了解国内开发者的现状、曾经遇到过的困难和挑战。




■工作室的前门处挂着几张《边境计划》的艺术概念图，全都由艺术总监 Colt 绘制。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

“如果游戏好玩那就一定会有市场！”
《边境计划》UCG 专访



●创意总监：CT　　●总监：Frank

Q：“太空”和“枪战”这两个元素本身都是非常复杂而深邃的主题，而《边境计划》将这两个元素结合在了一起，请问你们是出于怎样的契机而决意做一款这样的游戏？是自身的太空情结吗？

CT：我们都是射击游戏爱好者，因此在选择游戏和题材时肯定都会优先选择与射击有关的东西。至于太空这个主题，我个人经常会去尝试各种各样的点子，在试到太空时就觉得这个（主题）有点意思。虽然在现在看来最开始的想法有很多都是错误的，但在当时这个方向值得去深入探索。而在探索的过程中，我发现这个主题背后隐藏着许多有意思的点子，足以支撑起一部完整的游戏，因此就逐渐把太空这个主题当作游戏的一个重点进行深入挖掘。

Frank：对我个人来说，其实在当初看到 CT 的这个想法时就觉得很兴奋，因为我之前的本职工作是一个物理程序员，记得那时正在做的一个第一人称射击游戏有很多环境破坏系统，我们在实验室里测试时经常会把一个很无趣的箱子放在地面上打碎，由此产生的碎片因为重力的缘故会直直地落在地面上。但有一天当我们把场景设置成了一个无重力状态时，再将箱子打碎，结果得到的效果非常好。所以在看到 CT 当时做的一个动画（Animation）时很兴奋，因为终于能够把这个效果真正实现在游戏中了。

Q：在决定制作这款游戏时你们有没有考虑过这种游戏类型在国内的市场接受度呢？你怎么认定玩家也会喜欢你们所喜欢的东西？

CT：我还真没有太考虑过，或者说没有太过担心这方面的问题。大家都是射击游戏玩家，其实都明白互相所追求的是什么，只要能达到这个（追求的）东西我觉得就至少饿不死了（笑）。

Frank：其实这和我与 CT 见面时的感觉很类似，我们其实是一个以游戏兴趣为出发点的团队，并不是市场驱动型，所以我们有一个核心的理念就是：如果游戏好玩那就一定会有市场。这是我们的驱动力。我们并没有把过多的精力放在研究这个游戏是否符合市场，反而更多地放在这个游戏是否好玩上面。

Q：很多太空射击游戏，例如《星际枪骑兵》等都会给人一种太空歌剧般的宏大史诗感，我们想知道《边境计划》在氛围营造上做出了哪些努力呢？

CT：首先我们的风格肯定是比较写实的，我和美术总监 Colt 在一开始做（设计原案）的时候，其实并没有打算把它塑造成什么特定的样子，只是说按照写实的风格去设想它应该是什么样子的，而不是去给游戏预设一个前提。这个过程有点像是从结果反推的感觉，如果到最后游戏呈现出一个荒凉、肃穆的气质，那就是它的本来面目了，如果最后发现它是一种很明媚、纯净的感觉，那也 ok，没有说要先设定好一个气氛再去把游戏做成那种感觉。当然这么做的一个原因也是因为这是一个多人对战游戏，更多的是客观地把对战环境塑造出来，不用去主动塑造什么东西。当然如果以后要做一些单机体验的话就必须得考虑这方面的问题，每个故事都有一个它自己的核心嘛，这时候我们就会尝试着加入一些类似心理暗示之类的东西。

Q：我们都知道在太空中由于零重力环境，人很容易失去方向感，而本作又是一款主打拟真体验的 FPS 游戏，那么请问你们是怎么看待和解决玩家在游戏中产生眩晕感的问题？

CT：其实我觉得这是两个问题，在我看来失去方向感和产生眩晕感并不是刚性连接在一起的，并不一定就得是互为因果关系。失去方向感这个问题相对来说比较容易解决，只要给予玩家一些心理暗示就可以了，一般来说人是很容易受到心理暗示的。比如在游戏中设计一些大面积的平面，或者大面积的分割元素，比如垂直、水平面等，玩家就会下意识地根据这些平面来矫正自己的姿态，从而产生方向感，因此通过关卡设计就可以克服这个问题。至于眩晕感，这其实是一个悬而未决的事情，因为科学界目前也没有一个很明确的定论，我们只能通过日常测试去看游戏是否会让一些玩家感到眩晕，而目前我们测试的结果是不晕的。

Frank：其实我们在 2015 年 4 月份就开始进行这方面（解决眩晕感）的尝试，因为我们都是 FPS 玩家，所以对眩晕感理解得比较深入，当你手部控制的方向和大脑预判的结果不一致时，就会让你的认知出现疑惑。我相信玩过 FPS 的玩家都有过这样的体验，当你在低配机器上以较低的帧率玩游戏时，很多时候你的鼠标已经移动了，但游戏画面却没有跟上，无法即时响应你的操作，大脑便会出现不适感。所以我们最早做的尝试就是在旋转方面，当时借鉴了 Maya、3DMAX 的设计经验，无论鼠标往哪移动，玩家的垂直轴都会随之进行相应的偏转，这是我们在游戏中做的第一个尝试，应该算是间接地解决了眩晕的问题，虽然最开始的目的并不是为了解决眩晕问题而去做这件事情的（笑）。

CT：补充一下，虽然我们不能事先就预知游戏中哪个点可能会让玩家眩晕，但在日常操作和测试中我们肯定会反复试出来，之后再一个个进行针对性调整。举个例子，手柄肩键可以让玩家迅速左右横滚，如果让玩家一直按住一个肩键持续横滚，或者快速往复横滚的话，那么他一定会晕，所以我们在关卡设计中就会尽量避免让玩家用到这种操作方式，也算是发现一条问题就解决一条。而且最近知道的一个令人惊讶的消息是我们的一个开发人员自己就有 3D 眩晕症，但在我们这干了两三年竟然都没人发现，所以知道这个消息后心里也就比较踏实了，有他在的话我们就会放心很多。目前来自玩家方面的反馈也是一例（产生眩晕感）都没有。

Frank：其实我们收集到的反馈毋宁说是正好相反的，很多玩家都对我们说他们在第一眼看到这个游戏时，便认为自己肯定会晕，但真正上手的时候才惊喜地发现自己没有晕，我们现在收集到的大部分反馈其实反而是这样的。

CT：可能也是因为我们的场景都离人物比较远，所以一些可能会让人感到晕的动作做出来后玩家感觉不到，因为在太空这种超大空间运动时大脑会自动过滤掉一些细小的运动，这可能就会减轻一点眩晕感，这也只是我个人的一些猜测。

Q：真空环境是无法传输声音的，能跟我们解释一下游戏中为什么会听到枪声吗？

CT：声音在传播的过程中只要有介质就可以通过它们进行发声，虽然太空中没有空气作为介质，但玩家在开枪时武器的震动，包括弹药的爆炸、火药气体的燃烧，都会产生大量震动，这种震动就会以波的形式通过人和武器的刚性接触，比如胳膊和宇航服，传递到你的耳膜，大脑也会把它转换为声

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

音，因为声音的本质也是一种波嘛。

Q：就是类似骨传导原理？

CT：没错，就是骨传导原理。

Q：那其他玩家发出的枪声呢？

CT：其他玩家发出的枪声你是听不到的，除非这个玩家使用了高爆弹药，产生的火药气体非常充沛，而且爆炸的位置离你又足够近，那么它所产生的气浪和冲击波可能会打在你的头盔上或者身上，这个时候你还是可以听到的。这个东西不是绝对的，只要波的传导能最终触碰到玩家的体表，玩家就可以捕捉到声音。除此之外，如果另一名玩家所处的位置比较远，波传导不过来，那么你是无法听到他在那个位置开枪的声音的。

Q：那要靠什么来发现这些玩家呢？

CT：我明白在传统射击游戏里面听脚步声、枪声是一个很重要的索敌方式，但《边境计划》更依赖视觉反馈，虽然我们少了一对耳朵，但多了一个雷达。雷达会以视觉的方式去捕捉敌人的行踪，并把他们标记出来。比如我们的雷达内置了一个功能是如果敌人做了某种动作，比如开枪，那么它就会通过一些其他信号，例如红外信号，捕捉到这一行为并将其反映到玩家的面罩里。因此虽然少了听觉，但在视觉上我们会有相应的补偿。

Q：取消小地图也是因为增加了这种雷达的原因吗？

CT：这倒不是，小地图的直观性很重要，如果我们强行给你一张小地图，但这张小地图你读不懂也就没什么意义，目前我们还没找到一个最能帮助玩家进行战术行动的地图呈现方式，可能以后会有，也许没有，但只要找到了我们肯定会做进去的。

Frank：《边境计划》其实有一点飞行战斗类游戏的感觉，所以如果是战斗机驾驶员的话他不可能单纯靠耳朵来听，主要靠机载雷达和电子设备来判断敌人的位置，所以我们这套系统是有借鉴战斗机驾驶类游戏的一些设定。我们都很爱玩飞行类游戏，CT 爱玩模拟，我更偏街机，我自己是《皇牌空战》的粉丝，所以正好《边境计划》在两边都学到了一点（笑）。

Q：本作的射击手感与一般的 FPS 游戏相比有什么区别呢？

CT：我们本身是《COD》和《战地》的老玩家，虽然明白射击游戏目前正往轻小化、低门槛的趋势发展，但实际上我们在做《边境计划》时并不是完全按照这个方向来制作的，只能说都有兼顾吧。具体来讲就是在武器的弹道上会让它稍微简单一些，但是在画面表现上一点儿都不能马虎，比如射击时的震动、火光反馈以及射击动作、枪在持续射击过程中的抖动、震动、无意识的偏转等等，这些东西一个都不能少。

Q：那后坐力方面呢？

CT：诸如后坐力这种不会直接反映到画面上的东西我们就把它简化了，其他能直观反映到画面上的东西我们就比较严格。

Frank：我们的一个设计原则就是想让没开过枪的人拿起手柄在游戏里尽可能地体验到正确的开枪感觉，后坐力由一套虚拟的弹簧系统控制，虽然并没有追求物理上的仿真，但加入了很多从游戏性出发的参数，这样不但控制方便，同时也可以调配出更有趣的手感。

Q：宇航服内有没有氧气之类的设定？它和玩家的生命值有关吗？

CT：有，你知道生命值这种东西如果想要去量化的话无非就是血量、气压之类的东西，《边境计划》采用的是气压来表现玩家的生命值。当气压降低时玩家可能就会感到视野模糊，面罩的四角也会因减压导致温度下降而出现凝结的水滴，这些其实都会在画面上表现出来。但我们不会给你一个具体的氧气值之类的东西，除非有特定的游戏模式。

Q：那么如何进行回血（氧气）呢？

CT：首先，当代的宇航服是没有这种功能的，因为它不是专用的作战服；一些简单自我修补技术在现实中早已经有所应用，例如飞机上的自封油箱、地面载具的防弹轮胎都能通过材质的特性来填补漏洞，我们在设计宇航服时也借鉴了这一点，你看游戏中那些鼓鼓囊囊的部位和结构在现实世界中的宇航服上是看不到的，在我们的设定中这些宇航服内部存在特殊的夹层，它们有自封闭的功能，即便中枪只要人不要紧，里面的气压和完整性就会自动进行恢复。

Q：表现出来就是呼吸回血？

CT：没错，这也是游戏设定中的一部分，就像你在宣传片里看到的那样，角色在中枪之后会从宇航服上冒出一些气体，持续一段时间后便会消失，这表明自封闭材质在起作用。玩家能够在游戏中实际看到这些设定的表现效果，而这也是对呼吸回血的一种合理的解释。

Frank：这是我们游戏里为数不多的科幻部分（笑）。

Q：我们观察到预告片中出现了场景破坏的镜头，请问本作有多少场景是可以破坏的？

Frank：我们现在面临着一些技术上的挑战，如果以一个单机游戏来说，做场景破坏的技术难度要低很多，因为不需要考虑同步问题。但如果是网络对战游戏，特别是涉及到游戏性方面的话，比如我把一块遮挡住敌人的场景打碎了，我能看到对方，对方也能看到我，那必然存在一个网络同步问题，这个技术难度很高，特别是在太空环境下。

CT：在传统的 4 轴平面内倒是有很多手段可以去做（场景破坏），比如有些物体被我打碎了，但在其他人的游戏中还显示没碎，只要这种状况不会对游戏产生太大的影响，那么这个东西就能做成可破坏的，因为无需考虑同步问题。但在太空中这种东西不多，每一个物体的破坏，包括破坏的状态，都需要让每一名玩家拿到同一个结果才行。

Frank：对，所以我们要做全方位场景破坏的话工作量将会非常大，其实我们之前尝试过在 UE 底层把这个东西实现，但这需要 2~3 个人来专门解决这个问题，现在我们实在没有多余的人手，所以只能暂时做一个简单的破坏系统，不会有像《彩虹六号》、《战地》这类游戏里那么大规模的场景破坏系统。

Q：目前游戏放出来的视频很多都是在“空间站”这张地图中完成的，而空间站本身就是一个功能复杂的集合体，那么玩家能否与环境进行更多互动呢？比如启动空间站的一些防御装置等，使自己的队伍获得更多的优势。

CT：目前暂时没有加入，但是以后可能会有一些补给点，同时还会有载具停在里面，但像固定炮台这种大家喜闻乐见的设施，如果要把它做到一个非常好的程度的话目前还是需要更多的资源和人手。还有就是我们并不会局限于在补给点内拿补给或者利用炮台攻击其他玩家这样简单的互动，其他更深层次的互动我们正在挖掘当中，大家也可以期待一下。

Q：以后有没有计划设计一些夺旗战之类的玩法

CT：这个正在开发中。

Frank：其实我们并不会单纯为了某个课题而去做一些功能，如果在做课题的过程中发现了更多有趣的东西，我们有时候反而会把那些东西优先做出来，这样的事情发生过很多次，我们觉得只要这东西能给玩家带来乐趣就应该去尝试，完全没有固



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 SPECIAL FEATURE 奖杯珍藏 深度特攻



定死要做什么。整个团队的工作理念很开放：如果你有好的想法，在成本不高的情况下我们一定会去尝试。就比如我们做过的一次最大的尝试是让整个空间里没有任何一个静态物体，所有东西都在动，我们记得当时进去时很震撼，完全就是那种电影级的表现，但是帧数一下就掉到二十帧左右，完全没法玩。

CT：帧数也是电影级的帧数（笑）。

Frank：没错（笑），而且还有一个很致命的问题是人很容易就晕了，因为你没有任何参照物，所有东西都在动的情况下虽然确实能够带来震撼感，但没办法玩，所以只能砍掉。

Q：在今年索尼中国发布会的采访中，你们有提到《边境计划》是一个偏重联机的游戏，而单机部分主要以教学关来展现，请问是在游戏开始制作前就已经决定这样做的呢？还是因为团队规模等其他原因的影响？后续是否有推出单机剧情 DLC 的计划？

CT：如果有这个余力的话是最好的，包括我们第一次放出来的影像其实就是一段 5 分钟左右的单机小剧情，这其实是我们一直都想做的事，如果资金和团队规模能够支撑的话，其实还是有很大几率去做这个（单机剧情）的。

Q：有开箱之类的微交易元素吗？

CT：没有。

Q：除了枪械以外，你们是怎样展现近未来的设定的？

CT：如果我们想要把战场放在太空的话，那么必然会出现一些现实生活中没有的元素，这些元素并不会凭空产生，而是需要我们通过合理的推断把它设计出来，整个游戏也只有这些地方能和科幻搭上关系。从本质上来讲，这个游戏发生的精确年代还有时间点都不是我们事先就预设好的，我们不会去展望未来 50 年以后的太空是什么样子，然后照着这个样子去把它做出来，而是针对我们游戏和开发的背景需要，根据已经做出来的技术和环境来反推那时候应该有的社会和面貌。这个时间点可能是未来 50 年，也有可能仅仅是 10 年后。所以近未来这个设定其实是根据这个游戏的面貌反推出来的结果，而不是对它进行的预设。

Q：听起来有点像《辐射》？

CT：对，其实《辐射》的故事发生的具体年代也不太重要，重要的是如何展现它的游戏内容，而我们的重点也是展现一个真实的太空，至于说它是近未来还是远未来，你说它是什么样就是什么样，100 年后 200 年后其实都无所谓。

Q：请二位谈谈在开发中最有挑战性的事情是什么？

Frank：这真的太多了，如果从产品上来讲的话其实遇到的每一个挑战印象都很深刻，在技术上我们遇到过很多挑战，但我不认为它们都是开发过程中最具挑战的事情。要说巨大的挑战的话，我认为怎么建立起一个团队来做这样一个项目，怎么能够让大家认知这个项目是一个很有挑战的事情。你要找到 13 个人一起来做这个项目，但每个人的认知都是不一样的，即使在 CT 已经和 Colt（美术总监）把概念美术（Concept Art）一起做出来的情况下，带给其他人的认知也仅此为止。很多时候 CT 跟我说的点子和我理解的点子其实根本不一样，我们经常会遇到这种情况，所以在早期时沟通方面的挑战难度最大。CT 他们的行事可能更具艺术家的气质，而我可能习惯从技术方面来理解，所以我们的沟通难度非常大。我们的团队也是这样，每个人对游戏的理解不一样，在工作室运作很长一段时间后才逐渐将所有人磨合到一个点上。

CT：拉投资也算吧？（笑）

Frank：那就是另一个方面了。（大笑）

CT：对我来说，有时候你把脑洞打开，一些想法就会源源不断地出现，而且会有很强烈地把它实现的欲望。比如有的同事忽然想到一个新东西非常兴奋，觉得做出来一定非常好，但如果这个东西恰好在之前我们已经预判到后面会有个坑，这个时候你怎样去跟他解释，而又不打消他的积极性，诸如此类的其实都是挺有挑战的事情。

Frank：从工作室这一级来说，因为我们都是产品和技术出身的，现在让我们真正地来运作一家公司，这也是一个非常巨大的挑战。当时我们 4 个傻乎乎的就出来干了，也根本没考虑怎么融资这些问题（笑），我们团队没有任何一个人有这方面的经验。比如像我做了十多年的编程，他们（CT 和 Colt）做了好多年的游戏，其他人也都是技术出身，你要问咱们团队有谁做了十几年融资和办公司的，那一个都没有，甚至连有那么一两个月经验的人都没有。所以我们碰到的最大的坑可能就是如何注册公司、如何去融资、如何去找发行商，凡是涉及到商务方面这些我们以前没有经验的事对我们来说都是很大的挑战。当然我们也从中学到了相当多东西。相对来说团队方面也是一样，我无法评估哪个方面的挑战最大，因为这是两种完全不同方面的挑战。团队失败那么这个项目一定失败，融资失败了这个项目一样失败，所以对我来说其实各方面都挺印象深刻的（笑）。

Q：参加中国之星计划索尼提供了哪些支持？

CT：我们目前影响范围最大的宣发活动其实都是由索尼来帮助我们解决的，包括赞助、邀请什么的，还有两次规模最大的展会，一个是 PSX，一个是 CJ，这两次面向玩家的展出其实都是索尼牵头组织的。

Frank：还有中国之星的一些宣传，包括早期我们其实对建立工作室这方面的经验十分欠缺，询问了索尼后获得了很多宝贵的建议和帮助。融资方面也一样，当我们遇到了很多困难和问题，不知道应该怎么办的时候，便会去问“中国之星计划”的合作伙伴（partner）。无论是索尼也好，还是这些合作伙伴也好，我们从中都得到了相当大的帮助。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

此外还有一些技术上的问题，索尼不仅帮助我们解决了很多在 Playstation 开发上遇到的难题，甚至还协助我们和 EPIC 一起来解决 UE4 引擎上遇到的一些问题。最后就是市场曝光度，因为说实话我们没有太多的精力可以放在这方面上，所以我们很感谢索尼能够抽出很大的资源在各个渠道和媒体上曝光我们，这都是参与“中国之星计划”带来的益处。

Q：你们是第一个参加中国之星计划的团队，最初参加的契机是什么？

Frank：在我们融完资并建立工作室之后，面临着一个比较大的抉择是让《边境计划》上哪个平台，当时其实我和 CT 还有 Colt 之间可能存在一些小小的分歧。我的背景一直是主机开发，CT 和 Colt 大部分都在 PC 上，所以我们当时在 PC 和主机之间摇摆不定。当时有个最大的契机是国内打开了主机市场（编者注：2014 年），我们的游戏又非常契合主机这种适合重度游戏的平台，所以我们当时以普通开发者的身分分别联系了微软和索尼，仅此而已。令我们比较感动的一点是在 2016 年的春节，当时有索尼的工作人员过来说从 EPIC 得知有一个很棒的游戏非常适合主机，我们当时并不认识这两个工作人员，但据他们讲，他们在听到这个消息后的下一周就飞到我们办公室跟我们聊，看了我们当时的所有资料，然后就很顺利地得到了索尼开发者的身分。紧接着到了 2016 年的 5 月份，当时“中国之星计划”已经有了一个雏形，一直在找项目，然后就找到我们问我们有没有兴趣来加入这个计划，我们说当然有兴趣（笑）。那时候主机行业也正好解禁了，我们认为这对开发主机游戏来说是一个很好的时机。所以在 2016 年的 CJ 发布会上，我们就成为了第一个宣布加入“中国之星计划”的团队。

Q：你们觉得 Playstation 这个平台在国内的未来会是怎样的？

CT：我从一个传统 PC 玩家和开发者的角度说一下吧，可能比较少见。我在开公司之前玩主机的次数一只手就数得过来，基本上就是一个完全不玩主机的状态，虽然我身边的朋友全部都在玩主机，但是我还是玩 PC，我自己也是开发 PC 游戏的，因此我对主机不能说是排斥，但其中的隔阂还是挺深的。这里面也有当时玩主机是不合法的原因，我本身算是一个很固执的人，在很长一段时间都坚持认为用手柄来玩射击游戏是一个无奈之举，因为主机只有一个操作方式，所以不得不使用摇杆去进行一些在我看来很勉强的操作，我之前对主机的认识一直是这样的。但实际上现在来看，也许是因为当时没有玩过主机的缘故而所产生的误解。实际上开始玩主机之后就感觉其实我在玩 PC 时身体的姿态和工作时没差，就算这个游戏我非常熟练，比如《COD》我可以打一晚上，但身体仍然处于紧张的状态，打完以后就会变得非常累。但主机不一样，当我拿起手柄之后我可以用任何姿势去玩游戏，这在 PC 端很少能够体验到。而且打得多了后发现手柄也是有操作技巧的，我们自己在内部玩游戏时既有用 PC 的也有用主机的人，但很多时候都是手柄玩得更好，有时候一些特定的操作键鼠反而居于劣势。这是我从玩家出发的一个认识。所以在开发《边境计划》时，我会根据自己的经验出发，尽可能减弱一些 PC 玩家可能会抗拒或者不适应的元素，说不定可以吸引更多玩家来玩我们的游戏。而且 PS4 这台主机也刚好提供了这个契机，因为手柄有六轴，利用六轴进行补偿操作，对习惯了鼠标的玩家来说其实是比较容易的。所以我对 PS4 这个平台抱有很大的好感。

Frank：我跟 CT 正好截然相反，我从 FC 时代一直到世嘉的 MD 系列主机都是用手柄玩过来的，只有在某个特定的时期才用键鼠玩射击类游戏，因为那时候的《雷神之锤》和《毁灭战士》都是 PC 端的游戏，所以玩了一段时间的键鼠。但我还是觉得主机更好，因为它的游戏类型很多，也更好玩，手柄的扳机键也明显强于鼠标点击的感觉。我认为键鼠虽然能够做到精确瞄准，但在体验上却不是最好的。记得我第一个用手柄玩的 FPS 游戏是《黄金眼》，那时扣扳机键的感觉就给我带来了很大的乐趣，因为那更接近于真正开枪的感觉。后来在主机上有了划时代的 FPS 游戏之后，我就又回到了主机上，之后在 PC 上几乎再也没有玩过 FPS 游戏了，过去的 15 年全都在用主机玩射击游戏。回到这个问题，我们并没有考虑过主机未来在国内的市场会变成什么样，目前我们大部分精力都集中在我们要做的这款游戏上面，并没有太关心主机在国内的发展状况，毕竟这是整个产业链的问题，不单是开发者，平台、文化部门，甚至是政府都需要齐心协力才能推动这个产业向上发展，我们还远没到达那个高度。

Q：最后再跟玩家说几句话吧。

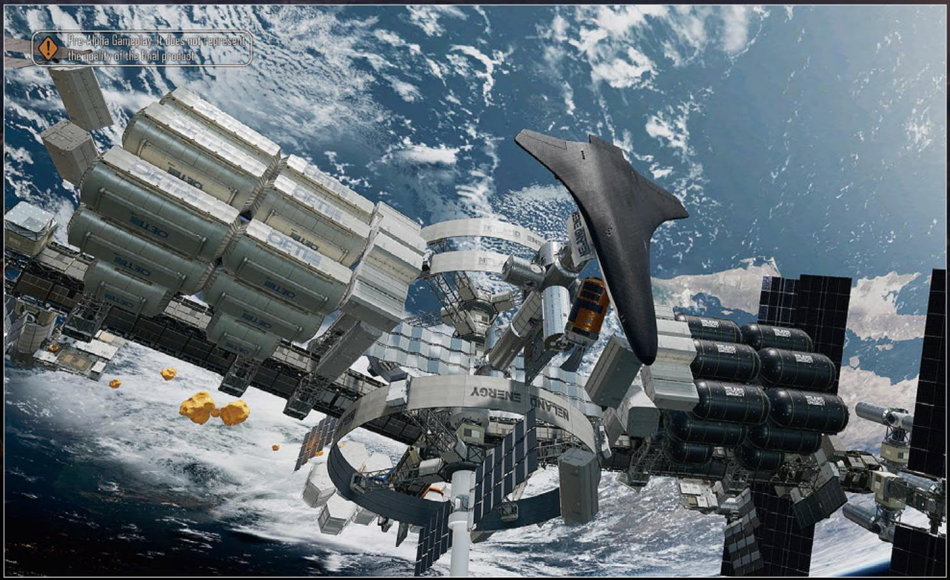
CT：我们的游戏其实是一个具有模拟气质的街机向游戏，可能跟很多玩家的第一印象不同，虽然长着一张“严肃脸”，但“内心”其实是很欢脱的，我希望玩家在很模拟、很严肃、具有写实外观的这么一种环境下享受街机的乐趣，享受射击的乐趣，还有在太空中飞行和漫步的乐趣。这是《边境计划》想去传达给玩家的感觉。

Frank：真要说的话首先还得感谢玩家，我自己作为玩家的一员，我认为我在看一个游戏、听一个游戏，最终玩到一个游戏时能够感觉到开发组对这款游戏倾注了多少心力。举个例子，无论是顽皮狗还是小岛秀夫的作品，作为一个玩家其实是能够感受到他们预告片制作的严肃程度，以及他们所放出来信息的严肃程度。所以其实玩家不需要开发者说什么：“我们就要做这，我们的游戏是这样的，你们快来买我的游戏”，开发者不需要做这样的事情，开发者要做的事情就是把自己的东西做好，每一件事情的细节都把握到，玩家自然而然就能够看到，我作为一个玩家对此有很深的体会。我玩了很多游戏，我能够知道哪些制作组的哪些作品我认为：“哇，这游戏一定要买！”哪些游戏我看过之后，无论是预告片还是整个游戏，我都会认为这一作肯定不会玩了，因为开发组对游戏的态度决定了玩家的评价，我绝对相信这点。为什么我现在很爱玩《战地》？因为它确确实实把想要表达的东西，细节和乐趣传递给了我。有些细节可能没人会注意到，就像开车速度飙到 200KM/h 时没人会注意到路边的树木具体会摆动成啥样，但当开发者真正做到了这些的时候，我觉得玩家是能够体会到开发者的态度的。所以我不认为我们需要对玩家喊些什么口号之类的话，比如“拿出最好的作品”什么的，一切让游戏来说话我认为是最好的。当然不同的玩家肯定会有不同的理解，我们的游戏并不是从 3 岁到 99 岁通吃的类型，我们只要把做好的东西表达给特定的用户群体，这就足够了。

CT：我也得感谢一下玩家们，其实我发现还是有很多玩家注意到了我们游戏里的一些细节，我们这个游戏的很多设定在现实生活中都只能找到对应的投射体，它们并不存在于现实生活中，因此每一个物项、角色、武器和部件其实都是经过设计加工出来的，而这个过程会花费很多的精力和脑力。因此真的很开心有许多玩家发现了这些我们花费大量精力设计出来的物品和细节，因为他们其实可以完全不用理会这些东西，直接玩就行了，但是有些玩家发现了，我们对此非常感动，觉得很有成就感。有一些功能我们自己在做的时候是抱着一种“我们至少要把这个东西给做进去”、“至少要表明游戏里面有这么个东西”的决心，而不是这个东西有多显眼，所以最初我们猜测肯定没有一个玩家会注意到它，然而还真就有玩家注意到了，真的太感动了，非常感谢这些玩家。

Frank：所以我们做好该做的就够了，大家能够喜欢肯定是最好的（笑）。

CT：对，希望玩家能够喜欢这款游戏。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

文 昂星团 美编 01



《失落之魂》

——国产 3A 的希望之星？

《失落之魂》在近两年的 CJ 展台上都没有缺席，其画面的高质量和动作的爽快感，相信没人能第一眼看出这是一款国产游戏，甚至还会误以为是哪个国外名厂的 3A 大作，其实这款游戏有着如此的质量，完全来自于制作人——杨冰的坚持。

杨冰的故事相信有不少玩家早已有所耳闻，从一开始兴趣使然的业余单人创作，到试玩视频发布后的点击量暴增，再到后来 2017 年初由中国索尼、虚幻引擎的研发团队 Epic Games 的支持下创立公司并加入中国之星计划，他的故事为不少想做游戏的人树立了榜样，同时也在告诫大家——要坚持自己的兴趣和梦想。杨冰在成立公司，也就是自己的游戏工作室 Ultizero Games 之后，便召集了十几名志同道合的朋友一起努力，并且在中国索尼提供的大力支持下，《失落之魂》的开发速度得到了显著的提升。虽然游戏的具体发售时间还未能定下，但有着杨冰强烈的兴趣与坚持，相信最终能带来让大家都满意的作品。

“没想到 RPG 和 ACT 可以如此结合！”

兴趣使然的游戏制作人——杨冰专访



Q：《失落之魂》刚开始是由你一个人制作的，当时有想过制作成一个完整的游戏吗？

杨冰：当时确实是想做成一个完整的游戏，但是没有给自己定一个明确的完成时间，最开始的初衷是一个想一直打磨下去的非商业作品。

Q：那么在加入中国之星计划后，游戏的制作方向和你当初的设想有没有不同的地方？

杨冰：有了团队并加入中国之星计划之后，有了更多的支持，同时也会有一些个人开发所没有的压力和挑战，整体上来说还是按照当初的方向制作，因为我是《忍者龙剑传》的铁粉，最开始是非常核心向的类型，但现在作为一个商业作品，会在保证本身特色和方向不变得情况下为照顾更多的玩家而做一些调整。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。





Q：游戏的世界观现在还不太明确，但能看到似乎有除了主人公之外的角色拥有怪物的力量，他们是否是对立的呢？

杨冰：的确会有很多和主角对立的角色，虽然怪物对人类造成威胁，但是人类之间的矛盾和碰撞不会因此消失。

Q：游戏既然是半开放世界，那么会不会有快速移动的方式？

杨冰：目前已经有一些快速移动方式，当然这些机制会一直调整下去。

Q：主人公的怪物能变成武器，在宣传图上看到还能变成翅膀，请问怪物在游戏里是担任着什么样的功能？

杨冰：在剧情上是主角的伙伴，在游戏性上它作为主角的特殊能力会发挥一些特殊的功能来帮助主角应对各种挑战。

Q：游戏有多人模式吗，为什么？

杨冰：为了集中精力和资源把游戏主要的体验打磨好，暂时还没有加入多人模式的计划。

Q：主人公是否能使用多种武器？

杨冰：是的，会有多种武器可以使用，我们会力求让不同武器有完全不同的战斗体验。

Q：制作这款游戏的灵感是什么呢？

杨冰：虽然从小就有想做一个这种类型游戏的梦想，但是真正决定动手是在看过 2013 年《最终幻想 X Ⅴ》的 E3 宣传片之后,因为我也是“《最终幻想》系列”粉丝，当时看过 RPG 和 ACT 可以如此结合之后非常激动，确定了那就是我一直想做的类型。

Q：游戏的制作阶段有遇到什么困难吗？索尼在这个阶段有提供什么帮助吗？

杨冰：相对国外厂商，在主机这个领域我们比较缺乏经验，在很多地方都踩了坑，还有针对主机的优化方面也经历了很长一段探索过程，在这方面索尼给了我们很多帮助，让我们得以顺利度过这个阶段。

Q：请对期待着这款游戏的玩家说句话吧

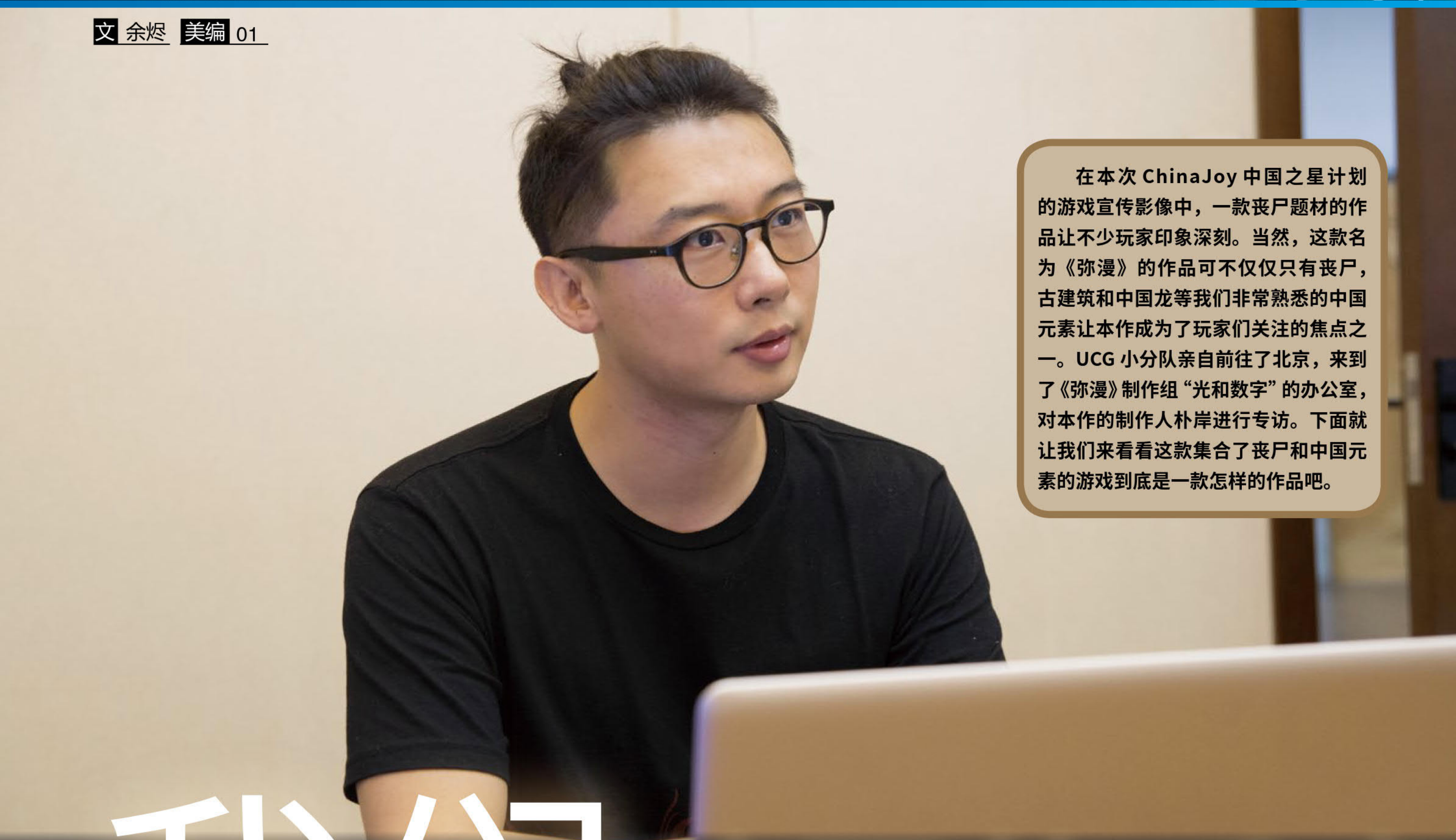
杨冰：从游戏公布到现在已经两年了，真心感谢仍然期待着《失落之魂》的玩家们，因为各种困难没能更快地把游戏呈现给大家，不过我们从未停止过为带给玩家更好的作品而努力，还请大家给我们一些耐心和期待，谢谢。





本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

文 余烬 美编 01



在本次 ChinaJoy 中国之星计划的游戏宣传影像中，一款丧尸题材的作品让不少玩家印象深刻。当然，这款名为《弥漫》的作品可不仅仅只有丧尸，古建筑和中国龙等我们非常熟悉的中国元素让本作成为了玩家们关注的焦点之一。UCG 小分队亲自前往了北京，来到了《弥漫》制作组“光和数字”的办公室，对本作的制作人朴岸进行专访。下面就让我们来看看这款集合了丧尸和中国元素的游戏到底是一款怎样的作品吧。

我们共同的呼唤

《弥漫》制作人朴岸专访



▲无论是光影、材质还是细节，进化后的人物建模（下）都比原版建模（上）更加出色。

Q：游戏目前第一次放出了世界观宣传片，您知道玩家对宣传片有哪些反馈吗？

朴岸：首先呢，我们看到广大玩家对我们放出的游戏宣传片有着这么热烈的反馈，团队成员们感到非常的高兴。其中，玩家的观点主要集中在几个方面，一是对本作的世界观很感兴趣，这让我们很开心。二是吐槽我们的人物建模太丑了哈哈（笑），好在有一些玩家比较理解我们处于开发状态中，相信质量会逐步提升，让我们感到很欣慰。其实我们从 China Joy 返回北京后，通过近两周的时间，已经令角色的质量有了比较大幅的提升。左侧的两张图可以直接对比出人物建模的变化，这种进化其实是很明显的，请大家不要太担心（笑）。

还有一点就是玩家们发现了我们在游戏里加入了很多身边能够看到的接地气的事物，能够会心一笑，让我们感到心意能够被理解。

Q：本作是一款 VR 游戏，对于玩家来说会有近距离观看游戏建模的情况，像图片中的这种改进后的建模在 VR 环境中去看会有什么变化吗？

朴岸：由于一些客观的原因，游戏画面肯定会进行优化和性能的平衡，在游戏中观看多少会有分辨率的下降。但对于一些应有的细节，比如毛发、皮肤质感、衣服的装饰等是依然会保有并有所呈现的。

Q：我们有了解到本作的故事发生在一座架空并有中国元素的城市，能向我们大体介绍下本作的背景吗？

朴岸：“我们熟悉环境中的丧尸危机”是我们选择充满中国当代元素的主要原因。对于丧尸题材的作品，全世界各个地方的玩家都有这样的需求。但是，这种需求的核心，并不仅仅是丧尸的恐怖，而血腥和暴力更不是重点。我们关心的是，当我们

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

熟悉的环境发生了危机，我们将会怎样去面对？我们会经历怎样的考验，这才是我们想去思考和表达的。

在看到一个优秀的题材时，我们潜意识中都会去呼唤属于我们自己的作品。当然，仅仅是呼唤和模仿是不够的，这之中需要进行一些本土化创作，韩国电影《釜山行》正是将丧尸题材本土化后的优秀作品。

对于我们来说，在现实生活中，其实也经历过一些危机，比如当年的“非典 SARS”，让全民都经历了一次公共卫生危机，但是这场危机同时也让我们国家的传染病防治水平得到了大幅的提升。有时我们试想，在目前我们所处的环境下爆发了丧尸危机，在没有枪甚至连一根结实的棒球棍都没有的情况下，我们会如何合理且现实地应对呢？基于这些原因，我们响应了内心的呼唤，并决定制作这样一款题材的游戏。

Q：所以可以认为丧尸题材是制作这款游戏的初衷吗？还是说生存本身才是游戏的出发点？

朴岸：这其实是一个层层思考的过程。首先我们的故事需要的是一个矛盾发生的背景，这个背景可以是过去的武侠江湖或者未来的科幻冒险，但我们的选择是现在当下。我们创造了一个和中国相似但又有所不同的平行世界。正是在这个平行世界观下，我们创造了角色进入矛盾并产生故事。

Q：既然说到了角色，能向我们介绍下本作的主人公吗？

朴岸：有了世界观和事件自然是需要角色。在角色创作的考量上，游戏的关键词是“职业”。我们选择了不少典型的职业，比如警察、消防员、军人、医生、快递员。在平常的情况下，这些角色都是普通人。但当危机发生，这些制服在身的角色便会有一种“能力加成”，自然便需要去担负相应的责任。在我们看来，游戏本身是娱乐产品，但同时也是文化产品，文化产品就得承载一些使命在其中。我们在生活中其实都共同经历了不少事件，这些真实发



生的事件中，焕发出很多动人的故事和优良的品格。这正是我们加入这些职业角色的初衷，比如在一些火灾现场，消防战士成为了“最伟大的逆行者”，再比如医护人员在非典期间的感人表现。还有一点也是让我们特别欣慰，在本次 ChinaJoy 的宣传片放出后，很多玩家看出了影像中，从空中跳伞而下的情节就是在致敬汶川救灾行动中的那些伞兵战士，这些致敬内容也是我们游戏想体现的。在我们宣传片中有“灾情就是命令，考验我们的时候到了”这句台词，这其实正是现实中那些战士亲口所说的话语，这是实实在在打动过我们的事。

Q：宣传片中有出现的诸如“仁、义、礼、智、信”这些文字是否就是对应各职业的角色呢？

朴岸：是的，这些文字确实对应着角色的故事线索，本作是一款多主角的 VR 游戏，自然具备着 VR 游戏的特点。VR 游戏高度的沉浸感使得玩家没法长时间持续游玩，需要一定时间进行休息，即是在单位时间内进行的游戏体验。从我们的研究来看，这个单位时间在 40 分钟到 1 小时是最舒适的，而我们的游戏也是按照这样的时间规格来进行编排。我们将一个很长的故事，多个主角的故事分为了一章一章的长度，因此每一章扮演的角色都是不一样的，但却经历着同一个事件。比如游戏中第一章的警察打算回家救女儿，当回到自己的住宅时，发现远处的古建高塔发生了爆炸。而另一名角色故事的开场就是这个高塔的爆炸。所以这些故事将整个时间线连了起来，通过多条线来表现同一个故事。回到问题中的“仁、义、礼、智、信”，这其实正是中国传统文化中的五常，即五种优良的品德。我们以此为关键字，来编排游戏中角色各自的故事。当然并不会刻意去贴合这些关键字，它仅仅是我们的创造指导，玩家在游戏中依然会体验到一个完整的故事。

Q：也就是说本作是一个连续的故事，不能够在一开始自行选择优先游玩哪名角色？

朴岸：一周目需要的是一个连续的故事，但在通关之后则可以自行选择角色来再次游玩。由于本作是一个多线性的故事，我们在制作过程中肯定是会专门安排这个故事的顺序。而故事之间的顺序也不一定是时间发展顺序。

Q：游戏中总共会出现几名角色？是只会在自己各自的章节中登场，还是会以配角的身分出现在其他角色的故事中？

朴岸：目前的计划是将游戏按照季的概念先后发售，每一季会有三名角色登场。每名角色的体验时间大约在 40 分钟到 1 个小时。大概是在游戏中第三章的时候，玩家所扮演的角色会看到第一章中扮演的警察来到自己身边并进行对话。虽然两个角色之间并不认识，但作为玩家是知道他们的故事和关系的。

Q：游戏中会出现相关选项来影响故事的走向吗？

朴岸：（笑）这是一个开发体量的问题。从开发的角度来说，一个选择的分支会产生大量的内容。对于我们来说，当然是希望给予玩家选择的机会。但这种选择到哪种程度，是对话层面上的选择还是场景事件级别的选择，这些是我们在开发过程中需



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。





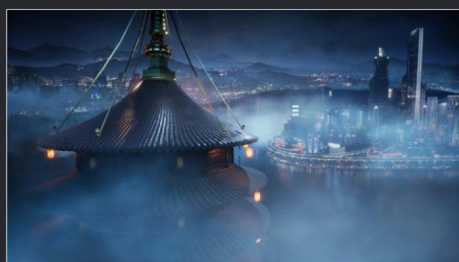
要去细化和斟酌的。总的来说，角色本身有着职业这个隐性的特征，他们的故事则是围绕着“仁、义、礼、智、信”其中的关键词来进行，而他们所处的时间段则是危机爆发的第一个小时、第一天、第一个星期。

可能对于不少玩家来说，此前玩到的丧尸题材的游戏大都是已经爆发危机，大家开始弱肉强食。如果我们也是同样如此，那么在丧尸这个题材上并没有创新。我们想做的并不是再现美国式的丧尸，并不是一上来大家都有把来复枪去战斗。另外，在场景的选择上，也不希望是常见的香港那种大招牌和紧凑建筑的感觉。我们想做的是在我们熟悉环境下，在当代东方城市发生的丧尸危机，这对国内玩家来说有亲切感，对于海外玩家来说则有着新鲜感。

Q：除了丧尸这个元素外，我们有看到宣传片的最后出现了中国龙，包括“弥漫”这个标题中“弥”字的弓字旁也是一条龙。龙在游戏中是一种生物还是神秘的存在呢？

朴岸：非常敏锐的好问题。首先要说明的一点是，游戏中的城市其实是架空世界里面的虚构城市，而这个城市里包含了北京、重庆、厦门和青岛的相关要素，比如有过江索、码头、胡同，又有内陆河和大海，这些丰富的地形和高低差利于故事的编排。这座虚构的城市融合了中国从南到北的特点。如果是作为一款写实题材的游戏来说，这些元素已经足够了，但本作并不局限于此。我们想在游戏中传递出的是我们自己的文化氛围，这对于中国的开发者来说是值得去做的事情。因此，我们对本作世界观的架空基于了这样一种理念——我们相信以前那些中国神话中的情节和描写都是真的，而在这些神话的基础上过了几千年到了现在，我们的世界又会是怎样的呢？一种可能性便是曾经的那些神话中的种族和现在的人类共同生活。比如夜叉、妖类、人类等都是存在的，大家和睦地生活在一起。至于龙或者游戏中的其他异兽，其实就是这个世界中的“野生动物”或者“瑞兽”，对于这个世界来说这些生物的存在非常正常。所以上面提到的对比图中的那名警察角色，其实并不是人类。他皮肤中的斑点、耳朵的形状、瞳孔的颜色都表明了他并不是人类。不过即便如此，他们的礼仪、习俗也和我们中国传统中的一样，像春节、春联、福字等都是有的。

还有一个很重要的文化符号，就是我们的汉字，汉字是中国文化最直接的承载物。我们曾经在内部的创作会上谈及这个话题的时候，我问大家看看自己的身上的T恤，有没有汉字？包括我在内，结果全部都是英文图案为主的设计样式。这是文化上特别弱势的一个表现。因此我们要在我们的世界观里，去突出的表现汉字之美，例如在角色身上、车辆涂装上、建筑、雕塑等方面去加入汉字。虽然要设计好看并不容易，但是我们还是要努力去做这份文化表达，未来这款作品即将面对广大的海内外玩家，作为中国的开发者，发出属于自己文化的声音，是创作的职责之一。



Q：所以说本作其实是一款中国魔幻题材的作品，只是通过丧尸这么一个形式来进行表现？

朴岸：是的，我们正是要建设这个世界观。在这个世界观中，我们选择的故事，是描述了这样一次丧尸危机。用这个很突出的危机，带着大家进入到这个世界中。在危机爆发之前，我们的第一章主角就是一个普通的警察，他的康复训练就是在警局里完成射击训练。这个射击训练就正好是给玩家的教学关卡。

Q：刚才有提到游戏中有教学关卡，是关于游戏系统方面的教学吗？本作在系统上有什么特点吗？

朴岸：如果我们现在去玩一款FPS游戏，可能都不怎么需要教学，毕竟对于老玩家来说，相关玩法和模式早已熟悉。而对于我们这款VR游戏来说，大家对VR这种操控模式还没有像FPS一样那么熟悉，并且VR最舒服的操作方式并没有一个准则或标准。因此对于我们来说，也是在寻找一个好的移动方式、好的交互方式，所以才会有这样一个教学来让大家适应这套操作方式，从而在之后的故事中更好地进行交互，对于本作来说这是很有必要的一件事。

在一般的剧情类游戏中，通过QTE来进行交互是很常见的，不过在这VR里并不好用。比如在游戏中去抓角色的手臂，由于VR中的手臂就是在模拟玩家真的手臂，玩家可以选择通过大幅度的手臂运动并进行挣脱，但目前很难去模拟这种挣脱的反馈，所以在实际制作中则需要换一种思路和方式来进行。对于传统游戏的开发者来说，之前的经验在VR里面可能并不适用。

在《生化危机》中有着“加载的楼梯和加载的门”这个设计，即玩家在开门和上楼梯时游戏其实正在进行场景的加载，而在VR中玩家是可以亲手去打开这个门的。我们在本作中做出了细致的物理碰撞，玩家可以亲自推门并控制开门的幅度，像虚掩着门然后缓慢举枪进入在本作中是可以实现的。这就是一种在VR中的交互，对于我们来说需要去了解VR的长项和短处，将长项发挥并避免短处。

Q：是怎样的原因决定将本作制作为VR游戏？

朴岸：首先是希望足够沉浸地去讲述一个故事，营造一个体验。而对于玩家来说，其实还有不少玩家没有体会到VR游戏的乐趣所在。当我们进入VR世界中进行游玩时，高度的沉浸感会让我们有着紧张感。通过之前的介绍其实也有传递出，本作的主角其实并不是那么强大，有非常多的限制，武器也不充分，敌人又很强，而在VR中自由而真实地控制视角会让这种紧张感和无力感更加强烈。这种转动头部来进行观看的沉浸感正是拿着手柄游玩所体会不到的。再加上一些交互上的不同，比如开门、投掷道具、瞄准，这种沉浸和真实感是我们将本作制作为VR游戏的主要原因。

Q：在本作中可以选择不同的角色，这些角色在VR中的交互存在着什么差异吗？

朴岸：为什么本作的第一章会以警察为主人公呢？至少他还有一把枪。对于玩家来说他至少还有一个道具可以和这个极端环境进行对抗。而对于消防员这名角色来说，我们进行了稍微科幻一点的设计，他可以装备外骨骼装甲。由于消防员需要进行破坏障碍和救援，同时要使用相关的灭火道具，外骨骼装甲能够帮助他更好地完成灭火任务，此外他还有着消防斧这种工具。至于快递员，他的关卡更

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



接近于“非战斗”关卡，将会以速度和逃离作为主要的玩法。

Q：之前有提到本作有着二周目的设定，本作的二周目有哪些新的内容呢?

朴岸：目前的想法是在角色活动的场景中藏匿一些道具或者可收集的物件，不过目前的开发计划还是在围绕着一周目的故事进行制作，更多二周目的相关内容会在开发过程中进行思考并逐步增加。

Q：接下来想了解一下本作的音乐。游戏的宣传片中出现了歌曲《猎户星座》和《宫》，这几首音乐的选择又是出于怎样的考量呢?

朴岸：这些曲子有着共同的特点——全部都是由中国人进行创作的。这是我在制作《弥漫》之前就非常明确的计划，即一定要尽可能采用国人的音乐人的创作来搭配我们的游戏。《猎户星座》是非常好听的中文歌曲，对于玩家来说有着先天的情怀在其中，再加上中文歌词所直接传递出的情感，这种情怀与情感能使我们的作品更有魅力。也许目前这种搭配还比较青涩，但我们愿意去进行尝试，毕竟这都是属于我们文化属性的作品。而对于《宫》这种电音的曲子来说，是新形式和传统曲风的碰撞，同时能使游戏更充满现代感。让我感到很欣慰的是，现在国内的创作者都有一个不约而同的理念，就是将我们自己的文化进行全新的演绎和创造，这是很令人兴奋的事情。



Q：在本次 ChinaJoy 宣传片的最后有显示本作还有一部真人电影，目前这部电影的状况如何?

朴岸：目前还不便透露太多。不过可以说的是，索尼影业对我们这个题材和世界观很感兴趣。这种本土化的丧尸题材作品也会是观众喜欢和需要的作品。为什么在有着那么多西方题材的大作时，中国的观众也会喜欢《战狼 2》和《红海行动》，虽然不完美，但是影片制作的诚意是能够被人们感受到的。中国的观众和玩家，是在呼唤这种属于我们的作品。在这种背景下，索尼影业与我们进行了合作，我们提供剧本和世界观的设定，他们来进行电影的拍摄和制作。总的来说，目前还处于非常早期的阶段。

Q：对于团队和游戏制作人来说，本作有着怎样的情感或者意志表达呢?

朴岸：往大方面说就是家国情怀，无论我们在做什么，处于这个快速变化时代的我们都能感受到不少东西。我自己作为玩家，曾经多少次想在自己的文化中进行冒险，讲述属于国人的故事。而且，我们想表达的是当代东方的城市所应有的面貌。可能在不少外国作品中，对中国的表现是非常落后的，但实际上目前的中国已经非常现代。从情感上来说，我们想通过故事来表达出那些让我们念念不忘的东西，我们曾经经历过的事件，感动人心的故事，激励过我们的精神，都是我们的创作源泉。同时，我们也希望让玩家感受到一些亲切感，为什么我们在角色的职业选择中会加入快递员和外卖员呢？其实正是因为这些内容就是我们的日常，游戏的世界可以说是和我们的世界平行且同步的。

Q：是基于怎样的契机参加了中国之星计划?

朴岸：首先是得感谢索尼（笑）。我们当时刚进入开发状态不久并制作了一些初步的作品，在 ChianJoy 的展会上，我们来到了索尼的展台并与相关负责人聊天，也展示了我们的作品。索尼的相关人员看了后直接就说“不错，挺好，下午见”。然后下午索尼的人员就来到了我们的展台，快速建立起了联络。加入中国之星计划正是这次交流之后。印象里中国之星计划一开始有收到四五百个游戏开发项目的投稿，我们也是其中之一。很荣幸经过几轮之后我们成为了第一批的十个团队之一。所以说得感谢索尼的反应速度、效率和支持力度，这对我们的帮助非常大。在本次 ChianJoy 2018 中，中国之星计划的反响这么强烈，离不开 PlayStation 中国团队成员的全心的投入，在这里再次正式的表示感谢。

Q：对于玩家有什么想说的吗?

朴岸：我还是想结合中国之星计划一块聊。中国之星计划所在做的事，其实就是玩家们一直在想的事情，即国人的好作品能让大家都玩到并感受到快乐，这也是我作为玩家想看到的事情。所以说中国之星计划本身就是为了玩家而去做了这些事情。但对于开发者来说，开发一款作品非常艰难，这是这个行业内人员的共识。但并不是因此就希望玩家降低要求，也请不要过早失去信心，游戏作品好玩好看就客观公正的支持，对开发者就是最好的鼓励。中国之星团队之间也通过这个计划建立了联系，互相之间会找机会进行技术和开发的交流，这是一个好的开始。作为开发者，无论是中国之星哪一款作品，只要能够顺利推出并走向海外就是很好的一件事情。这条路艰险而目标遥远，开发者们都是携手共同进退，只要能够齐心协力将这件事情完成，无论最后成功的会是谁，这对我们来说都是值得且欣慰的。

另外，我们也特别希望和欢迎有志于游戏开发的人才能够和我们取得联络，共同去实现这个目标！我们目前仍需要很多人才的加入，主要包括剧本策划、动画师、UE 引擎工程师、三维角色美术、场景美术等等岗位。

如果你有志于加入我们，请将简历投放到以下邮箱，我们等待着你的到来！

beijing@light-digital.com





▲制作组“光和数字”的办公环境。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



系统简介

被誉为“探索类《恶魔城》”之父的五十岚孝司在脱离 Konami 后，便开始制作他的首款众筹游戏《血罪 夜之仪式》，本作是当年达到众筹指标后承诺追加的附带小游戏，剧情是本篇的前传。游戏发售后得到了《恶魔城》粉丝的一致好评，让玩家对不断延期的本篇充满了信心。本作虽然没有白金奖杯，但因为有新手的游戏风格可选，所以拿齐奖杯的难度并不算高，无论是奖杯党还是喜欢动作游戏的玩家都值得一试。

文 昴星团　美编 Juxi

PSV			
血罪 月之诅咒		Artplay	
Bloodstained:Curse of the Moon		动作	日版
2018年5月24日	本地1人	对应年龄：全年龄	
售价为980日元			

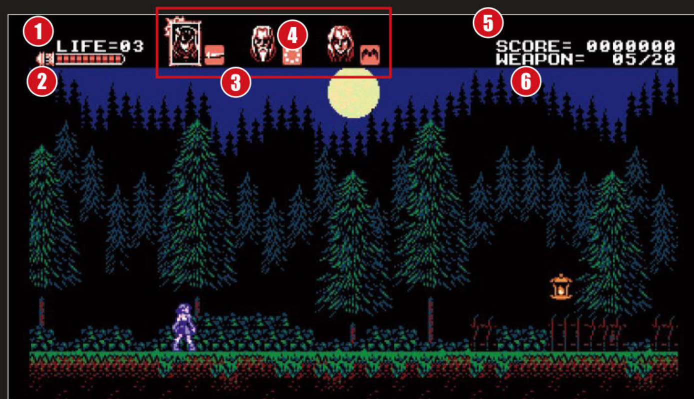
主菜单

选项		说明
Start		开始游戏
BOSS Rush		进入 BOSS Rush 模式
Options	Button Config	更改按键
	HD Rumble	开启 / 关闭 HD 震动
	Language	选择显示语言

操作列表

按键	说明
左摇杆 / 方向键	选择选项、角色移动
左摇杆↓ / 方向键↓	蹲下
□	攻击
△	副武器
○	确定 / 葬月
×	跳跃 / 取消
L/R	换人
Start	暂停菜单

游戏画面



①生命数
②角色血量，不同角色独立计算
③可用角色，已死亡的角色头像会变黑白
④副武器
⑤得分，每得 20000 分就能增加一条命
⑥副武器值，全角色共享

本文对应游戏版本 1.00

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版

难度选择

游戏共有普通（Normal）、噩梦（Nightmare）、究极（Ultimate）三种难度。普通难度初期可选，将所有同伴救出并通关就能解锁噩梦难度，相反在同伴加入前把他们全部杀死再通关，则会开启究极难度。噩梦难度初期便有除了斩月外的 3 人，BOSS 的招式有所强化，但好在初期就能利用同伴的能力尽情探索地图；究极难度初期和普通模式一样只有斩月，但斩月的特殊技能全部解锁，还追加了一招蓄力斩，相对普通模式来说更加简单。



游戏风格

进入游戏前，玩家需要选择想玩的游戏风格（Style）。老手（Veteran）则使用经典的 FC《恶魔城》设定，有生命数限制，且角色被打中时有强制吹飞的硬直；新手（Casual）则是无限命、被击中也不会出现吹飞硬直的模式，玩起来相对要简单许多。游戏风格与剧情走向无关，选择合适自己的风格游玩即可。



游戏玩法

玩家要操作角色不断杀敌，灵活运用同伴和副武器通关，每一关的最后都有 BOSS，打败它便能进入下一关。

草帽骷髅

玩家在闯关时想必会看到不少戴着草帽的骷髅，它的作用就是指路牌，顺着其指向走即为关卡的捷径，不过很多时候它所指的道路需要用同伴的能力才能抵达。



挂灯

挂灯的作用与《恶魔城》的蜡烛类似，破坏它们就会掉落道具，其中有回复副武器值的大、小蓝瓶，还有增加得分的各色钱袋，或是补充血量的大、小红心。另外，破坏紫色挂灯必定掉落当前使用角色的副武器，但重复拾取副武器不会增长副武器值，不同的角色也无法拾取他人的副武器。由于吉贝尔只有一种副武器，所以他破坏紫色挂灯必定掉落大蓝瓶。



副武器

副武器是除了普通攻击外的另一个攻击手段，除了吉贝尔外，其他角色均有多种副武器，使用时消耗的副武器值也不一样。每个副武器的具体作用请参照角色介绍部分。



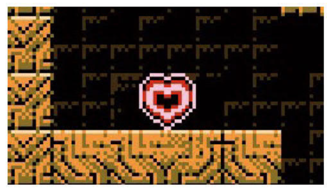
同伴

打完第 1、2、3 关的 BOSS 后，都会有可救助的同伴出现在眼前，玩家即可以与其对话让他 / 她入队，也可以无视他 / 她继续闯关，更可以将其杀死，以获得全新的力量。每个同伴都有自己的特色和特殊技能，如的米莉娅姆的滑铲、阿尔弗雷德的魔法、吉贝尔的蝙蝠变身，对地图的攻略都十分有用。



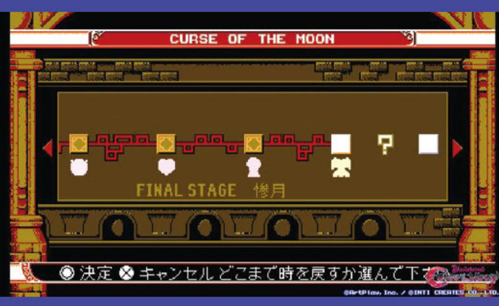
强化道具

每个关卡里都藏有一个强化道具，拿到后能永久增加全队人员的属性。它们具体的位置会在后文标出。



月之诅咒

就是指暂停菜单的“Curse of the Moon”，其实就是让存档进度返回到过去。注意一旦回到之前的关卡，那么至今为止收集的物品和流程进度都会丢失。



关卡地图

关卡的大致地图可以在每关开始前和月之诅咒界面查看，不过没有任何重要收集要素位于分岔路上，所以只要根据草帽骷髅的指示走即可。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

角色介绍



斩月

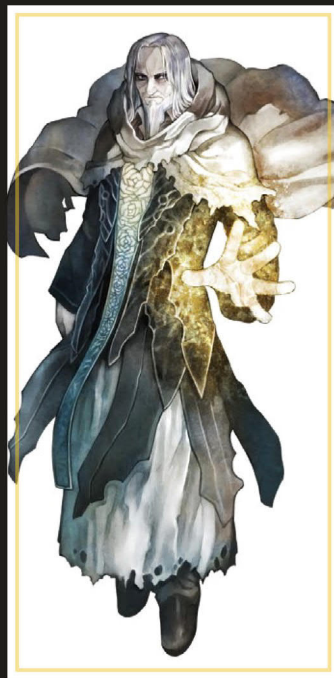
角色分析：拥有全角色里最高的HP和基础攻击力，普攻速度也快，是性能中规中矩的万能型角色，后期多用于顶血。在前期击败3个BOSS后，把未入队的同伴当场杀死能习得特殊技能，提升操作手感，取而代之的是几乎无法拿到所有强化道具、失去队友的多种攻击手段、一死致命等弊端。此外，究极难度的斩月还会使用范围较大的蓄力斩，战斗力有进一步的提升。

副武器一览

图标	说明
	往斜上方甩出铜锁链
	往斜下方丢出带有持续伤害的符咒
	一定时间内主武器的威力提升

特殊技能一览

技能名	说明
月华	跳跃攻击变为纵斩，范围变得更大
绯月	可在空中再一次跳跃
葬月	按A键或快速按两次方向键，可进行快速冲刺
蓄力斩	长按Y键蓄力，身上出现闪光后松开Y键即可使出大范围斩击



阿尔弗雷德

角色分析：阿尔弗雷德的普通攻击距离很短且慢，其HP也是全员最少的，所以并不适合用普攻战斗。他的副武器分为火球、冰刃、雷球、分身4种，其中雷球需要打破绿色的吊灯才能获得，召唤的雷球能长期跟踪目标造成伤害，仅对BOSS有点用，而分身几乎毫无用处。火球和冰刃则比较实用，前者能够在一定时间内绕在身边，可以一举击杀靠近自己的1血敌人，在"多坑+多杂兵"的场合非常有用；冰刃则可以说是游戏里最BUG的能力，它能冻住一切敌人和丢出的副武器，第五关的熔岩地形也能冻结！此时只要跑过去用普攻敲一下，目标就会变成冰块碎裂（BOSS除外），利用这个特性能够瞬间搞定麻烦的大型杂兵甚至中BOSS。

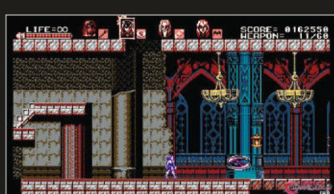
副武器一览

图标	说明
	在身边召唤火球围绕自身，一段时间后消失
	制造一把巨大的冰刃往水平方向丢去
	往前方放出自己的幻影，变相延长自己的普攻距离
	召唤电球持续追踪敌人



米莉娅姆

角色分析：攻击距离远是她的特点，后期关卡的一些独特地形只能用她的长鞭破坏。此外米莉娅姆还有惊人的跳跃力和灵活度，可以比其他人跳得更高，用滑铲通过狭窄的地形，上手难度很低，也是拿到许多强化道具的关键角色。她的副武器十分有《恶魔城》的味道，其中巨斧和镰刀的实用性极高，前者可以一招秒杀多血的大型杂兵；后者则带有返回和贯通的特性，飞行距离也很远，面对擅长远程攻击的敌人时有攻守兼备之效。



副武器一览

图标	说明
	往水平方向丢出一把小刀，攻击力低
	往斜上方丢出三把小刀
	可在空中使用，用一把巨斧劈开眼前的敌人，攻击力极高
	往水平方向丢出一把会返回的镰刀，带贯通效果，能挡住敌人的子弹



吉贝尔

角色分析：吉贝尔的普通攻击可以说是全员当中最好用的，其形式为放出往斜上方飞出的3只蝙蝠，拉开一定距离后能达到3Hit的输出，能轻易打到高处的敌人，不过要注意蝙蝠无法穿透敌人的盾牌，也无法击中身位较低的杂兵（比如老鼠）。他只有一种副武器，就是变成蝙蝠飞行，在后期找路、拿强化道具的时候非常有用，还能规避一些BOSS的招式。

副武器一览

图标	说明
	变成蝙蝠飞行，可以按Y键进行冲撞



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

攻略透解

全BOSS攻略

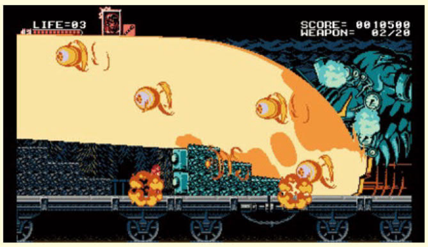
贪食列车

招式①：抛出一只手到场地最左边拨一堆煤炭，然后把煤炭慢慢塞进自己的火炉内。

招式②：火焰弹，使用完招式①后，若玩家距离其火炉很近就会使用，火焰弹的射程很短，远离火炉即可。

招式③：火山弹，使用完招式①或②后，往天上射出数发火焰弹，之后火焰弹会从天而降砸到地面上。噩梦、究极难度下，砸落到地面的火焰会持续燃烧。

绝杀技：类似招式①抛出手拨煤炭，拉到场地中央时，从火炉喷出大量火焰，只要躲在煤炭堆的左侧便不会中招。



BOSS攻略

作为第一关的 BOSS，它的招式都非常容易回避，攻击顺序为①（→②）→③不断循环。其弱点在头部，正常来说要在招式①的时候站在煤炭顶上攻击，此外还可以利用副武器、吉贝尔的普通攻击（跳起）直接给予伤害。招式③乍一看很难躲，其实只要走到有火焰弹落下的地点就能躲开剩下的所有火焰弹，在噩梦、究极难度下，记得要手动打掉几个正在下落的火焰弹，给自己一点回避空间。

弗加洛

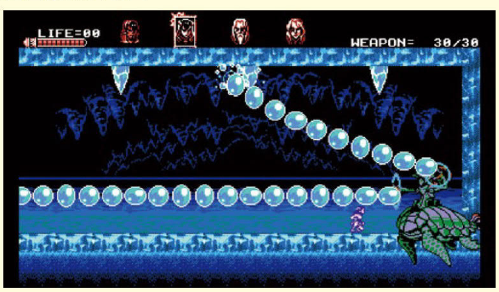
招式①：水球连发。往其正前方连射水球，同时往天花板也进行水球扫射，会把天花板的冰柱打落，要看准位置蹲下才能完全躲开。

招式②：横冲。在①完毕后，缩进龟壳贴着地面横冲，撞碎插在地面的冰柱，跳起即可回避，但要掌握好时机。

招式③：落石重压。②结束后，会在玩家角色头顶掉落 3 次岩石，然后 BOSS 对准角色当前位置使出纵向重压。普通难度下，只要站着不动就可以无视前面的 3 次落石，之后移动角色就能躲开重压，而在其他难度下，头顶的落石需要不断移动回避。

招式④：水球护体。③结束后，移动到就近的屏幕一侧并召唤水球围绕自身，然后在场景中左右来回移动，来回移动 3 次后，将所有的水球往外扩散。噩梦、究极难度下，召唤的水球会增加。

绝杀技：类似招式②，会对玩家所在的 Y 轴从左往右直接撞击，站在场景右侧等 BOSS 进入屏幕后跳起就能躲开。



BOSS攻略

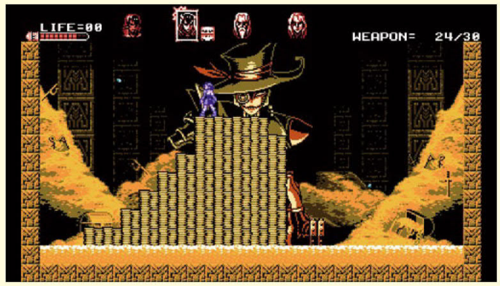
BOSS 的行动模式会严格地按照①→②→③→④不断循环，掌握好这些招式的躲法就可以无伤搞定。BOSS 比较难回避的招式在于③和④，③在普通模式以外的难度要保持移动才能避开落石，但要注意看准落石的空隙，并不是一味地移动就能无视这些石头，最后还要注意 BOSS 的落点，BOSS 在重压后会就近移动到场地一侧用招式④，所以要注意让他重压的位置不要太过靠边，这样只会把自己逼进死路；招式④的麻烦之处就在于水球绕着 BOSS 让人难以进攻，回避起来也比较难清理水球最好使用吉贝尔的普通攻击，或者用斩月的符咒，如果没有这些副武器，就只能用米莉娅姆的鞭子才能直击它。

华利弗

招式①：用手从一边往另一侧推动大量金币，会使用 3 次然后接招式②。金币可当做踏板也可以用攻击打掉。

招式②：重锤。双手握起，对着玩家角色的所在位置锤下，激起金币浪。锤下之后场地两侧会出现几个金色杂兵，其中有石巨人，噩梦、究极难度下会出现 2 个石巨人。这些杂兵会被之后的招式①消灭。

绝杀技：空中持续落下金币，但会留较多的空隙给玩家回避，在这招的最后背景会变成白色阻碍玩家的判断，此时要继续往左走（到上方最左侧角色头像正下方右侧的身位）才能完美回避这招。

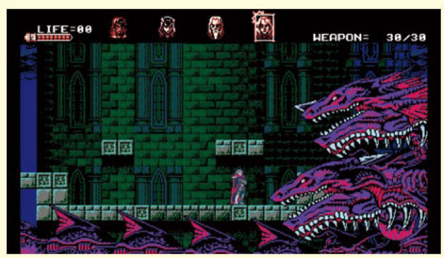


BOSS攻略

这应该是游戏里最容易对付的 BOSS 了，其弱点在头部，行动模式就是①→②不断循环，而招式①除非玩家走位失误，否则根本不会受到伤害，反而还给玩家不断攻击弱点的机会，米莉娅姆持有巨斧副武器的情况下最多可以砍 2 下，能大幅缩短战斗时间。BOSS 的难点在于其招式②召唤的杂兵，有吉贝尔的情况下可以直接变蝙蝠回避，没有的情况下要集中精力回避它们的攻击。

瓦拉克

招式①：只有上面的头会使用。吐出两个向玩家当前位置直线飞去的紫球。紫球在吐出前可以直接击破，吐出后再击破会产生爆炸，爆炸的余波有攻击判定。



招式②：玩家角色距离较远时，两个头均会使用，往左侧水平面吐出火焰。当两个头同时吐火，就只有场景最左侧的台阶上是安全区域了。

招式③：撕咬，只有下面的头会使用，当角色靠近头部时，会张开大嘴往前咬，虽然距离很短，但看到这个准备动作还是要立即远离。

绝杀技：两头合二为一并移动到场景左侧，只有站在其右侧的平台上才能打到它。之后 BOSS 每隔一段时间便会吐火，只要站到右侧的台阶上就能完美避开，但噩梦、究极难度下，BOSS 的火焰会变粗，需要蹲下才能躲开。注意吐火结束时，下方的 BOSS 身体会做出从左到右的波浪起伏，被撞到就会造成伤害，所以躲避火焰的时候要尽量躲到画面的最右侧。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

BOSS攻略

BOSS上面的头会用招式①、②，主要使用招式①；下面的头则会使用招式②、③，大概率会根据角色的远近选择使用。建议优先处理下面的头，因为招式③非常容易躲，来回几次就能把下面的头干掉，当然要注意上头的招式①。没有下头的干扰，打上面的头就容易多了，只要站在上头下方的台阶上不断普攻，并躲开招式①的紫球即可。

把两个头都打败后，BOSS会使出绝杀技二头合一，同时全场只留出右侧平台和右侧台阶给玩家站位，只有站在右侧平台才能打到头，需要找其攻击的间隙进攻，同时注意吐火后下方的波浪攻击。这里建议用米莉娅姆，因为她可以在BOSS吐火的时候用滑铲快速调整站位，能轻易躲开接下来的身体波浪撞击。

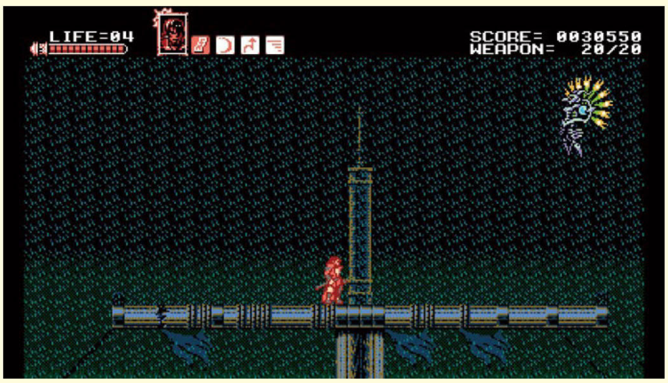
安德雷安富

招式①：在空中左右来回飞行2～3次，最后一次往空中撒出尖刺，这些尖刺会有一定间隔地插在场地的桅杆上，之后发出纵向电流。

招式②：闪电上踢，在招式①之后位于场地右侧时使用。在桅杆一侧以滑铲的姿势冲到角色面前，然后对其使出闪电上踢，在踢击的方向出现多条闪电，要在他出手之前跳到它的身后才能躲开。

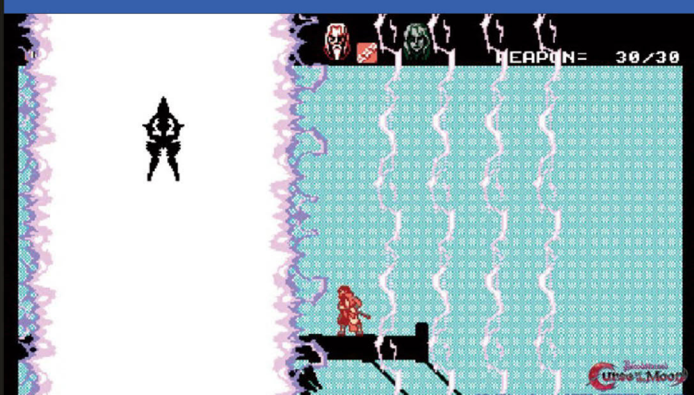
招式③：横向龙卷风，在招式①之后位于场地左侧时使用。往水平方向发射龙卷风，把玩家推下场地，只能蹲下回避。

绝杀技：超级闪电上踢。和招式②类似，从右侧直接冲到场地中央对玩家所在的一侧用闪电上踢，然后飞到上空持续放电，在场地两侧出现大量电流，最后在中央的空隙处出现极粗的雷电攻击。



BOSS攻略

BOSS的行动模式就是招式①后接②或③，它在空中晃悠的时候可以出手攻击，特别是吉贝尔，三个蝙蝠提前放的话可以让BOSS自己撞上去，但玩家要时刻保持自己位于场景中央，这样能方便判断尖刺下落的位置。无论BOSS在①之后接的是哪一招，都要往BOSS的所在处清理地上的尖刺，因为它在使用招式②和③后有较长的硬直时间，可以赶过去补几刀。BOSS绝杀技的第一下要像招式②那样从头顶跳过去躲避，所以最好站在场地中轴附近准备起跳，之后只要贴着电流边缘就能躲开后面的光线攻击。



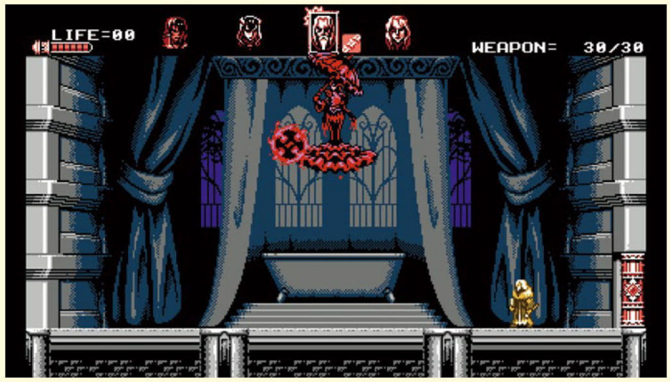
鲜血蕾丝

招式①：定期丢出一颗红色的球，球会缓慢下落并左右晃动追赶玩家，可以直接打破。噩梦、究极难度下，BOSS丢出红球的频率会变高。

招式②：丢下一个刺球，刺球落地后会向两边扩散尖刺，需要站在伞上才能完全躲开。

招式③：血雨。全屏攻击，只有躲在伞下才能避开。

绝杀技：召唤龙卷风并融入其中，然后朝玩家所在的一侧撞去，要站在最高处的伞上攻击龙卷风顶上的骷髅头才能躲开。



BOSS攻略

BOSS的行动模式就是②→③循环，途中按固定频率使出招式①干扰玩家的行动。在战斗开始时她会放出3把横向来回移动的伞，然后她只会在场景最上方横向来回移动并出招。所有的伞都可以站上去，只要被打中就会原地停止，要过很长一段时间才会再次移动。伞的位置分为低、中、高三种，站在中等高度的伞跳起攻击就能打中BOSS，然而吉贝尔在最底层的伞上也可以利用普攻的优势打中BOSS，所以他是最适合打这个BOSS的角色。实战中，建议让伞停在场地中轴的位置，这样能有更多的机会攻击BOSS，吉贝尔的话只要站在中间高度的伞上不断丢蝙蝠即可。噩梦、究极难度的时候别忘了重新打停空中的伞，以免BOSS用血雨的时候无处躲避。

巴钦

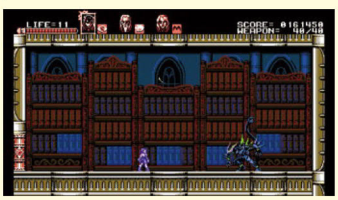
招式①：把尾巴插进地面，让电流布满场地边缘，同时场地中有几块蓝色的书能作为平台躲避。

招式②：在①后使用，BOSS会趴在就近的一侧墙上，往场地中央射出几个撞墙反弹的绿针，可用普通攻击破坏。

招式③：在②后使用，蓝色书的平台被红色锁定框瞄准，只有其中一个幸免，一段时间后BOSS会跳起进行高速攻击，最后再一举破坏没有被瞄准的平台。

招式④：在③后使用，往水平方向持续放出激光，蹲下就能回避。

绝杀技：类似③，场景中出现6个蓝色书做成的平台，中央高处的不会被锁定。BOSS进行高速攻击破坏其他平台后，会使用分身从四个斜向方向一起进攻最后的平台（有红色标记），在红色标记闪烁2下后跳起就能躲开。



BOSS攻略

BOSS的行动模式就是①→②→③→④循环，虽然它的战斗节奏要快于之前的BOSS，但每一招留给玩家的回避时间还是很多的，要看准空隙再回避，免得手忙脚乱。它在使用招式①、④的时候都会在原地长时间停留，是进攻的好时机。另外要注意，BOSS的招式③的最后一下会在两侧产生冲击波，所以避开的时候需要往外跳才能无伤。

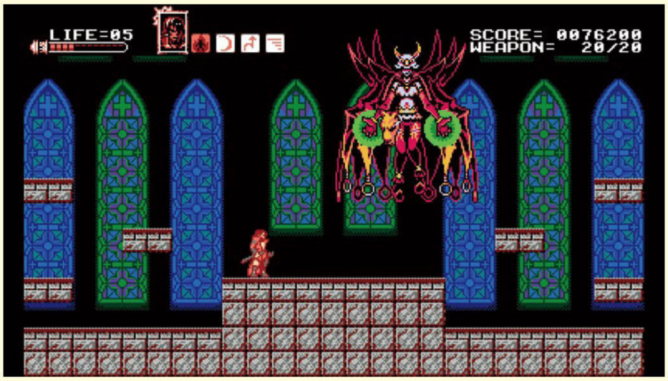
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版

格莫瑞

第一形态

招式①：举起手召唤蜂群。可根据举手的动作判断安全地点。

招式②：光球护体，然后往周围散开。光球分绿色和紫色两种，绿色光球离自身较远，紫色则是贴身环绕。可根据招式①手上发光的颜色判断出球的种类。



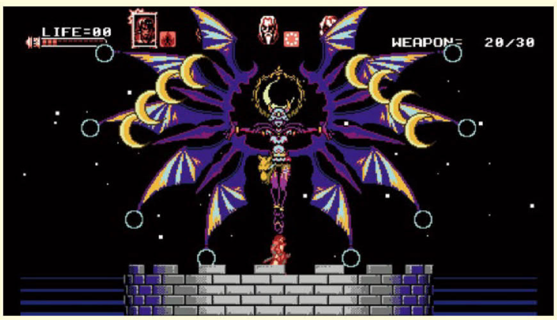
第二形态

新月：在场景左右上方各召唤4个黄色月牙，同时逼近玩家角色，这个招式会重复2次。

张弦月：在场景左右上方各召唤4个红色月牙，然后将一侧的月牙集中攻击玩家，之后是另一侧，这个招式会重复2次，若前面的月牙没有被消灭，则会与之后同一侧的月牙同时集中攻击。

满月：在场景左右上方各召唤3支长矛插在场地上，之后从平台一侧扫射激光至另一侧。所有长矛上都有眼睛和蓝色的等，破坏眼睛能让此处生成平台，破坏蓝灯能让其掉落副武器。扫射时，激光着地点上方无攻击判定。

红月：血量降低到一定值以下才会使用，在两侧持续放出光线，限制玩家的行动范围，然后再稍微调整光线的角度，此时需要跳起才能避开。最后在手上聚集红月砸下，造成极粗的红色激光，站在平台两侧即可避开。



BOSS攻略

BOSS的第一形态的行动模式虽然只有①→②不断循环，但若不了解其召唤蜂群的手势，则会难以找到其攻击的空隙。当BOSS双手举高，那么场地中央就是安全地点；除此之外的手势，场地最左右两侧偏下方的平台为安全区域。此外BOSS在召唤蜂群之后会移动到玩家身边释放招式②，若是紫色球，那么要拉远距离破坏它们，若是绿色球，那么就贴着BOSS无脑进攻吧。

BOSS第二形态的弱点是头顶的圆环，一般情况下只能在其使用满月这招时打中，总体来讲并不难对付，只要站在场景中央就能应付大多数招式。新月只要站在中间，然后破坏逼近的黄色月牙即可；张弦月则需要先观察哪边的新月在快速转动，之后走到另一侧，等4个新月飞到跟前（集中到一起）时一举击破，之后走到对侧反复操作即可；满月则需要等BOSS丢出第一对矛后稍微往一侧走，逐个破坏这一侧第二、第三对矛的眼睛，站到高处的平台跳砍削减BOSS血量，这招后续的激光扫射只要从平台上越过即可；红月的应付方式上面已经说过，这里就不赘述了。

斩月

招式①：起手招式，横向的一闪攻击，最多连续使用3次，跳起可避。

招式②：跳到斜对面的墙上，然后伸出锁链移动到另一侧墙上，移动的途中会往地面撒出符咒，限制玩家的行动，然后再往其斜下方砍出巨大的剑气，其下方是安全区域。

招式③：前面的动作和招式②一致，但移动的途中不会撒出符咒，最后会往斜下方的阿尔弗雷德（暂时挣脱束缚）持续吐出鬼火。

招式④：在场地中间插下佩剑，令场景边缘出现有攻击判定的暗影，随后自身飘到场景上方静止不动。此时吉贝尔暂时挣脱束缚，会变成蝙蝠群给米莉娅姆作为踏板使用。

绝杀技：跳到场景正中央，镰刀手巨大化，同时场地周围出现多个放出鬼火的魔法阵。此时阿尔弗雷德在中间吟唱魔法、吉贝尔在一旁抵挡鬼火，米莉娅姆此时也需要抵挡另一侧的鬼火，直到阿尔弗雷德吟唱结束才能获得胜利，否则吟唱失败，我方全员被秒杀。



BOSS攻略

这是噩梦难度才能挑战的BOSS，阿尔弗雷德和吉贝尔被剧情束缚，玩家只能使用米莉娅姆战斗，但在BOSS使用某些招式时，两名同伴会暂时挣脱束缚辅助米莉娅姆。BOSS的行动模式就是招式①→② or ③ or ④不断循环，虽然招式②和③过于相似，但其实都只要站在BOSS的起跳点就能获得大量的回避时间，如果BOSS使用招式②那只要在这里等他发完剑气便能连抽几鞭，相反是招式③的话，就要用滑铲越过鬼火，躲到阿尔弗雷德身后。招式④看似容易回避，其实在这招快结束的时候吉贝尔会提前结束变身，如果一直站在蝙蝠群上便会掉到BOSS的攻击范围里，要看准吉贝尔取消变身的时机跳起才能真正回避招式④。由于米莉娅姆的副武器在BOSS战的用处不大，因此建议选择三把小刀作为副武器，用于抵消BOSS绝杀技阶段的鬼火。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

收集&隐藏要素

不同结局

游戏的结局根据斩月对救出角色的处理而定，总共有 6 个结局，这些结局也和奖杯有所关联。

普通结局 A：携带一名以上同伴通关。

普通结局 B：在收纳一名以上的同伴，并杀害其中一名同伴的状态下通关。

斩月堕落结局：收纳所有同伴的状态下通关。



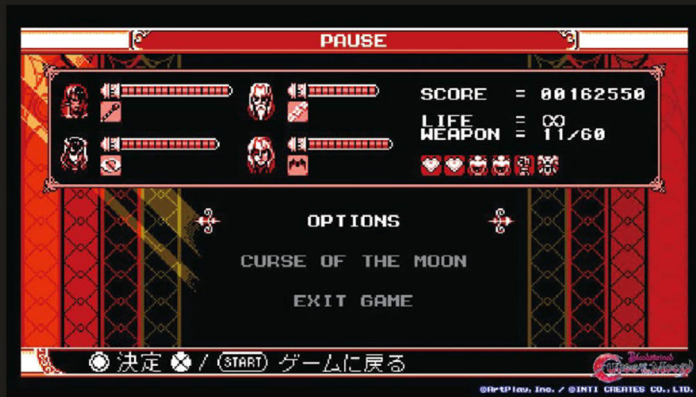
解放斩月结局：通关噩梦难度。

坏结局：杀死所有同伴并通关。

真结局：不收纳、不杀死任何一名同伴并通关。

强化道具

除了第一关，其他关卡的强化道具都能在必经之路上看到，根据外观分为增强角色体力、副武器值、防御力、攻击力 4 种。当玩家只使用斩月通关的情况下，只有第七关的道具可以用二段跳吃到，若是想玩真结局，则无法吃到任何道具，游戏难度骤然提升。



第一关

需要角色 吉贝尔（噩梦难度）

位置 第一区域进门前，上方有个楼梯，需要用吉贝尔变蝙蝠飞上去。



第二关

需要角色 米莉娅姆/吉贝尔

位置 打BOSS前面几个区域的路上，要先把此处的墙壁打碎才能进去。



第三关

需要角色 米莉娅姆/吉贝尔

位置 BOSS战上方的长楼梯处。



第四关

需要角色 米莉娅姆/吉贝尔

位置 关卡中后期的必经之路上。



第五关

需要角色 吉贝尔/阿尔弗雷德

位置 必经之路上就能见到。用阿尔弗雷德的话必须要冰刃作为副武器，把墙上的骨龙冰冻后当做踏板才能拿到道具。



第六关

需要角色 米莉娅姆/吉贝尔/阿尔弗雷德

位置 开场后不久便能看到。除了用米莉娅姆和吉贝尔外，还可以用阿尔弗雷德的冰刃将左墙的岩浆冰冻，再跳下去拿到道具。



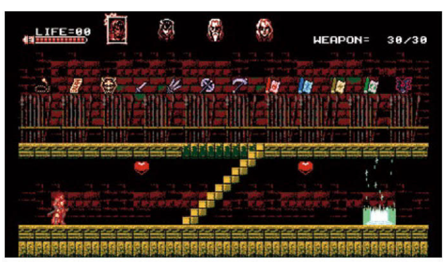
第七关

需要角色 米莉娅姆/吉贝尔/斩月（习得绯月）

位置 关卡开始后不久便能看到。



BOSS Rush模式

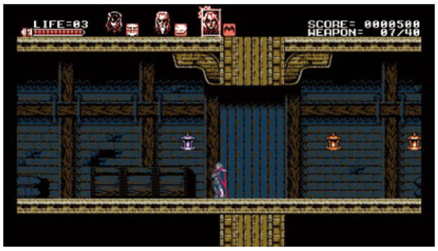


开启噩梦、究极难度后才能解锁，进入后以 4 人阵容挑战普通难度的所有 BOSS，不过所有人均无副武器，血量也会继承。玩家每过一个 BOSS 就会回到待机场景，这里能吃到心和所有角色的副武器，但这些副武器一旦吃掉就不会再出现，所以要省着使用。不过有一点比较便利的就是，副武器值每过一个 BOSS 就能全部回复，因此 BOSS 战中可以尽情用出副武器战斗。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版

实用技巧

副武器值的回复



上面也说过，其他角色破坏紫色挂灯会掉落副武器，而吉贝尔只会掉落大蓝瓶，所以要补充副武器值的时候，遇到了紫色挂灯记得用吉贝尔来破坏。

救急蝙蝠

选老手模式的玩家，不免会遇上被怪打到，角色直接被弹进坑里死亡的状况。其实在角色受到吹飞硬直时，还是可以使用吉贝尔的副武器变成蝙蝠，于是在不慎掉坑的时候，可以赶快切换成吉贝尔变成蝙蝠重返战场。



斩月空中二段斩

斩月在学会绯月，也就是二段跳后，在空中斩击后可以用二段跳刷新斩击次数，从而再次进行斩击（跳→斩→二段跳→斩），对付空中的 BOSS 能提高不少效率。

BOSS Rush的副武器分配

BOSS Rush 要求一命通关，虽然游戏的 BOSS 并不难，但有几个 BOSS 因为随机性的原因所以容错率较低，一旦玩家乱了阵脚就是大出血，其中鲜血蕾丝就是笔者认为最麻烦的 BOSS 了。所以在 BOSS Rush 面对鲜血蕾丝，极力推荐用阿尔弗雷德的电球，入场后先清理飞来的红球，然后连续使用电球就能快速秒杀 BOSS，进入最后的绝杀技阶段，这样打能省下不少时间，也可以避免被这场 BOSS 战的随机性蹭血。此外，还有一些 BOSS 可以用副武器速杀，比如第三关 BOSS 就能用米莉娅姆的巨斧砸 5 次缩短战斗时间（跳到金币顶端用）；最终 BOSS 第一形态的光球能用阿尔弗雷德的火球和斩月的鬼面配合速杀（用火球后立马换人打）等等。



BOSS Rush秘籍

在选择 BOSS Rush 模式前，可以使用特殊指令更改模式内容，觉得该模式过于困难的玩家可以参考一下。

指令具体如下：

长按 L1 键选择：挑战高难度 BOSS Rush。

长按 R1 键选择：解锁斩月的所有特殊技能和蓄力斩。

长按△键选择：副武器值无限。

长按□键选择：待机界面的道具和红心会刷新。

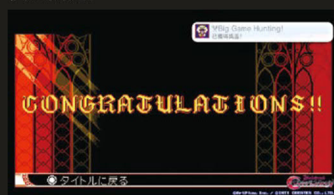
奖杯攻略

奖杯总数	15	铜杯	10	银杯	5	金杯	0	白金	0

白金难度	3/10
白金所需时间	6小时
在线奖杯	无
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯综述

奖杯的要求其实就是把游戏的所有内容玩个遍，建议一周目把所有同伴集齐，这样不仅有利于通关，也能增加玩家对关卡和 BOSS 的熟悉程度，玩起二周目、三周目的压力就没那么大，各种结局也可以用月之诅咒系统快速搞定。



悪夢の終わり 白金
取得条件 达成真结局
奖杯说明 建议用斩月能力更强的究极难度达成。

遺された者たち 铜杯
取得条件 达成斩月堕落结局

逆月の镇魂歌 铜杯
取得条件 达成解放斩月结局

闇の帝王 铜杯
取得条件 达成坏结局

朝焼けに煌めく刃 铜杯
取得条件 达成普通结局A

その男、斩月 铜杯
取得条件 达成普通结局B

Big Game Hunting! 铜杯
取得条件 通关BOSS Rush模式

月光に诱われて 铜杯
取得条件 通过关卡1

冷狱に潜むもの 银杯
取得条件 通过关卡2

绚烂たる虚无 铜杯
取得条件 通过关卡3

天を穿つ冒涜の证 铜杯
取得条件 通过关卡4

暗夜裂く银影 铜杯
取得条件 通过关卡5

杀戮剧に幕引きを 铜杯
取得条件 通过关卡6

禁忌嘲る恶魔の手 铜杯
取得条件 通过关卡7

斩月 铜杯
取得条件 通过关卡8

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 TROPHY GUIDE 深度特攻

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

MARVEL

SPIDER-MAN

漫威蜘蛛侠

攻略特辑

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



《漫威蜘蛛侠》制作组

Insomniac Games

“失眠症”患者的奇妙冒险

序：“蜘蛛”与“失眠”

2018年9月7日，相信是许多漫威迷和游戏迷极为期待的一天，因为我们熟悉的“蜘蛛侠”又回来了。

尽管《漫威蜘蛛侠》已经是史上第38款官方推出的蜘蛛侠游戏，但和过去发行商纷杂、中小型开发商充斥、作品质素参差的情况不同，这款睽违四年才得以面世的“蜘蛛侠”游戏，是索尼拿到了《蜘蛛侠》版权之后首次发行的游戏；而该游戏的制作组则是大名鼎鼎的“失眠症工作室”——Insomniac Games（以下简称“Insomniac”）。

说到Insomniac这家独特的工作室，总是让笔者想到那句经典：“君子生非异也，善假于物也”：从一群毫无游戏开发经验的小伙子组成的小工作室，到今天世人皆知的知名开发商，从懵懂无知到如今掌握游戏业界最顶尖的IP和技术，Insomniac从来都是通过不断地学习、汲取来自各领域优秀作品的亮点，并且形成自己的创新风格；不断和大型开发商合作，借助其资源不断提升，创造堪称吉祥物的新IP，却又保持着高度的独立性，而有趣的游戏和开发故事也由此而生。

“失眠”的开始

1978年，一个十岁的男孩向自己的父亲提出了一个“小愿望”：一台Apple Ⅱ e电脑，这样我就可以用来开发很多好玩而且能够卖出一百万美元的游戏了。

16年之后，这个名为泰德·普莱斯的青年，终于为自己开发游戏的愿望迈出了坚实的一步。

在建立游戏公司之前，从普林斯顿大学毕业的普莱斯在叔叔开的医药公司担任一个不大不小的角色，有着稳定的收入和忙碌的生活。然而，终日忙于和药物和医疗器材打交道并没有磨灭他当初的梦想，他知道自己的职业规划并不在医药领域，而是艺术领域。

游戏这个第九艺术自然是他的首选，经常玩游戏的他将游戏开发想得太轻松，于是他辞掉工作，并且在“Outzone ”、“Planet X ”和“Xtreme Software”三个名字中选择了最后一个，作为工作室的名字。

但普莱斯毕竟不是约翰·卡马克这样的大神，90年代也已经并非一个人就能承包一个游戏的时代，单凭一腔热血终究难以成功，而幸运地，他成功地找到了一同成就梦想的伙伴。但这个契机起却来源于他的母亲。

普林斯夫人在一个派对上和一个朋友互相“晒娃”，惊讶地发现对方的孩子同样是在普林斯顿，而这个孩子的室友名叫艾尔·黑斯廷斯，他还有一个弟弟布莱恩，两人都是出色的程序员。语速极快的普莱斯和沉默的艾尔有了一次奇妙的的对话，而后者最终还是同意来到加州。当普林斯的校友黑斯廷斯兄弟先后加入Xtreme Software，他们的游戏开发故事便正式开始了。


■ Apple Ⅱ e电脑

万事开头难，摆在三个从未开发过游戏的年轻人面前的问题是，“我们只有三个人，我们没有经验，也不知道自己要做什么？”

在游戏的开发方向上，这群深受《毁灭战士》（DOOM）影响的年轻人知道自己要独立创造一个成功的IP相当困难，他们需要一个好的借鉴，而开发“DOOM LIKE”游戏便是最好也是最适合的模板。脑袋里充满了创意的他们深知自己创造

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。


■泰德・普莱斯


■作为制作人，马克・切尼参与过很多游戏的制作，而他现在参与的游戏正是鼎鼎大名的《死亡搁浅》。


■《破坏者》

的并不仅仅是一款《毁灭战士》的克隆游戏。有了计划，接下来便是选择开发平台的时候了。

“在我建立 Insomniac 的时候（1994 年 2 月），3DO 是第一款使用 CD 载体并且具有发展潜力的游戏主机，而且开发者套装相当便宜，而那时索尼还没真正将开发者套装推出市场，而且技术要求也相对较高。于是我花了 8000 美元买来了开发者套装……”（笔者注：3DO 并非史上第一款 32 位主机，却是第一款在北美大规模销售的纯正 32 位主机）

3DO 为开发者和玩家描绘了一幅相当美好的蓝图，吸引了一大批知名厂商入股，甚至被《时代》杂志评为“1993 年年度产品”，自然也吸引了无数开发者前来试水，而很快很多人都发现了 3DO 的不足，但这并不包括 Xtreme Software 的三人组。

普莱斯和艾尔日以继夜地开发，经验缺乏的他们只能用最笨的方法构筑自己最初的游戏世界。他们用了一个月的时间打造出一个游戏 DEMO，普莱斯带着这个心血结晶四处拜访游戏发行商，希望得到垂青。

绝大多数的发行商对这个“外行人”做的游戏毫不在意，直到普莱斯遇到了伯乐，也是不少如今名声响亮的开发商的知遇之人——时任环球互动工作室执行制作人的马克・切尼。

切尼是环球互动中惟一一个发现这个游戏潜能的人，他对这几个年纪只比他小一点的年轻人竟然在零执导的情况下做出这样的成绩感到欣喜。他给这家小工作室开出了一份三个游戏的合约，让他们可以持续将创意转化为游戏。环球互动的工作人员也在帮助开发组认识怎样去构筑游戏场景，并且拍摄过场的真人小剧场，协助游戏开发。

当然，即便是有了切尼和环球的引路，Xtreme Software 的路还是要自己走。很快，他们的问题就出现了，3DO 滑铁卢一般的表现出乎了很多人的意料，但也在少数人的预计之中，例如美国世嘉总裁卡兹、NOA 的主席林肯・霍华德。过高的价格、硬件性能上（尤其是在 3D 浮点技术的使用上）的不足、缺乏第一方游戏的支持，都使得这款颇具创新性的主机高开低走。

在实际开发中，普莱斯等人也发现了这一点，廉价的 3DO 游戏开发系统并不能带来上佳的效果。切尼更是直接向 Xtreme Software 三人组叙述了自己的担忧：如果他们的新作真的在 3DO 上发售，恐怕他们将会血本无归。

切换平台势在必行，问题是去哪？摆在他们面前的只有两个选项，索尼的 PS 和世嘉的 SS。

当之前求之不得的 PS 平台变得伸手可及，专注于游戏开发的他们并没有想太多，索尼自此就成为了 Insomniac 未来十多年的合作伙伴。不过 PS 有着 3 倍于 3DO 的游戏运行速度，更精细的画面，让游戏得以顺利地继续开发，然而当他们 1995 年第一次来到 E3，更加直接的问题摆在了他们的面前。

“我们在资料库里发现了一家原来也叫‘Xtreme Software’的公司，然后他们给我们发来了信函，我猜大概是他们也找到了什么。”

更名势在必行，伙伴们各抒己见，提出了“The Resistance Incorporated”，“Ragnarok”，“Black Sun Software”，“Ice Nine”和“Moon Turtle”等多个选项，但他们看中的“Ice Nine”又已经有人在使用，最终还是普莱斯灵光一闪，他意识到作为游戏开发者，他们经常睡眠不足，哪有什么比“失眠症（Insomniac）”更能体现大家的状况呢？

“Insomniac Games”由此而生，他们的第一款新作也正式命名为《破坏者》（Disruptor）。随后一年，游戏开发进展顺利，也吸引了一些同行的注意。《破坏者》在同行之中获得了不错的评价，除了切尼，还包括不少知名人士。

在游戏发售之后，他们将《破坏者》带到了次年的 GDC，试图借助这个摊位，招到一些新员工，但他们想到等来的却是一位“大人物”。

《毁灭战士》的代表性人物、首席设计师约翰・罗梅罗和几个朋友路过了 Insomniac 的摊位，他在电视上看到了《破坏者》，于是驻足观看好一阵子，“这游戏看上去很酷！”罗梅罗如是说。

大概没有什么赞誉能够比原作者的赞誉更能让 Insomniac 上下感到鼓舞，如果有，那应该是游戏获得口碑之余，也能大卖特卖吧。只可惜他们的愿望并没有实现。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

与龙同行

在总结《破坏者》的时候，Insomniac 上下并没有因为同行的称赞而冲昏头脑。

“《破坏者》原本不是一个欢乐的游戏，但相当粗糙和愚蠢的场景和过场短片，使得游戏无意中竟然有莫名的喜感。”

团队上下都看到了这个效果，但是游戏已经发行，他们已经无能为力，一种怀疑与失落的氛围在团队中蔓延。

“这是人们未听说过的游戏之中，最好的游戏。”普莱斯最终为《破坏者》做出总结。由于没有过多的宣传和行销的公关，游戏并没有卖出什么好销量，公司的财务状况也岌岌可危，让大家的心情更加沉重。

幸运的是，环球选择继续信任 Insomniac 并继续履行合同，将 Insomniac Games 从破产泥潭中拯救而出。

“在哪里跌倒就在哪里爬起”，这样的话并不适合游戏开发。这个十个人左右的团队决定做一些“针对大众市场”、“连妈妈都想玩”的游戏，所以他们最终没有选择做一个《破坏者》的续作。

富有真知灼见的切尼继续引导 Insomniac 重回正轨：“市场上拥有着大量的真空，索尼还没有任何 IP 能够在销量上和任天堂抗衡。你们需要参考不同类型的游戏市场，考虑所有可行的方向。”

在《破坏者》中负责环境设计的设计师克雷格·思迪在偶然看到 CG 电影《龙的心》之后突发奇想，将这个中世纪题材的代表性形象转化成游戏形象。在最初设计的时候，Insomniac 还是惯性地延续《破坏者》那种致郁黑暗的氛围，制作团队几经雕琢，大家各抒己见并寻求最佳方案：作为追赶者，新作主角必须符合全年龄段的审美需求，尤其是中低年龄段的玩家。因此，他们将中世纪的巨龙的笨拙形象重新建模，使其有着类似



▲《小龙斯派罗》

于球体那样可以随意 360 度旋转并可向四周随意运动的能力，“否则，这将是一场灾难”艾尔如此说道。

随后，制作团队将斯派罗“萌化”，变成一头宝贝龙，以此和那些庞然大物形成鲜明的对比。为了突出“小清新”的感觉，斯派罗原本是一头“绿龙”，但是这样一来就和草地的颜色产生冲突，这才有了我们如今看到的紫色斯派罗。

人们说《古惑狼》是借鉴了《马里奥 64》的产物，他们的制作者予以否认。不过普莱斯却是坦承，要求“斯派罗”的制作团队参考《马里奥 64》，事因后者有着极为流畅和响应度极高的运动机制。游戏以中世纪的箱庭田园风光作为主要背景，并且在后续的游戏过程中加入各种各样的场景，使得游戏世界更加开放。

在开发之初，制作团队常做的事情就是让斯派罗在一个多边形构筑的平面上四处闲逛，然后和一些简单的敌人发生战斗。随着开发的深入，斯派罗的技能和可到之处越来越多：跳跃滑翔、寻找宝藏、解放同伴……

《小龙斯派罗》最终在 1998 年 9 月上市，Insomniac 对这条紫色小龙有着更大的野心：他们要为索尼打造新的吉祥物！

但是后来的事情大家都知道了，同样被切尼赏识和帮助的“顽皮狗”先行一步做出了“古惑狼”，并且以接近 700 万份的销量一度成为了索尼当仁不让的销量头牌，而《小龙斯派罗》则得到了并不是 Insomniac 想要的评价。

Insomniac 想要让《小龙斯派罗》成为一个像马里奥那样的“全年龄”游戏，而不是一个“低幼”游戏，更不是一个新手向的游戏，而后面的话恰恰是批评者口中最常提到的字句，游戏发售的首周销量也似乎印证了那些差评。

但就如普希金的经典诗句：“假如生活欺骗了你，不要悲伤，不要心急！忧郁的日子里须要镇静：相信吧，快乐的日子将会来临！”

到了圣诞节前后，游戏突然热销，并且在之后数月持续保持热度。“就连那些不玩游戏的母亲也加入到玩家的行列。”这不正是那些全年龄段大作所能达到的标准么？那么显然，《小龙斯派罗》做到了！

尽管在最终销量上和“《古惑狼》系列”有一定的差距，但是单作 500 万份的销量还是让作品最终与《生化危机》、《GT 赛车》、《古墓丽影》、《最终幻想》和《潜龙谍影》等系列的开山之作并列，成为 PS 史上最畅销的游戏系列之一。在“古惑狼”坐稳了索尼吉祥物的头把交椅时，“斯派罗”也坐稳了第二把交椅。

畅销的后果是这个 13 人团队马上投入到续作的制作，并且将之扩展成一个三部曲，目标是在下一个圣诞档期推出“《小龙斯派罗》系列”的续作。更重要的是，Insomniac 并不仅仅只是要一款续作，他们还要更多革命性的东西。

黑斯廷斯兄弟以外的第三位成员彼得在这个时候加入了团队，为游戏带来不少新意。同时，首作的成功极大地激发了大家的创意，大家争先恐后地将点子写进计划表——另一次的征程、更加丰富的关卡和收集元素、更加成熟和戏剧化的故事，使得《斯派罗 2》有足够的新意，即便撇开前作的人气加成，依然是一款不错的游戏，也依旧吸引着各个年龄段的玩家投入到斯派罗的冒险旅程。而 Insomniac 也像他们的名字一样，没有度过多少高枕无忧的时光，便再度投入到续作的开发之中。

在第三作《斯派罗 龙年》中，Insomniac 加入了四个全新的角色，每个角色都有自己的能力和故事设定，斯派罗也有了潜艇、滑板等等新道具，新鲜的玩法可以说是“为系列注入了新鲜空气”。

总体而言，“《小龙斯派罗》系列”三部曲共计获得超过 1200 万份的销量，也获得了不少的奖项，如果 Insomniac 继续开发下去，应该至少能让辉煌延续一段时间。

但是几经思索之后，Insomniac 觉得是时候和斯派罗说再见了，他们带着极大的不舍，最终将“小龙斯派罗”的 IP 交给了环球，之后“《小龙斯派罗》系列”几经起伏，再也无法达到“三部曲”时期的高度，不过已经与 Insomniac 无关。

“净身出户”的 Insomniac 并非一无所获，在“《小龙斯派罗》系列”开发期间，团队的收入和规模不断发展壮大，从最初的 10 人团队到第三作时的超过 30 人，这也让他们有更充裕的人手、资本和底气去探索新的方向。



■古惑狼和斯派罗成为了 PS 时期其中两个最有代表性的游戏角色。

艰难的冒险

在“《小龙斯派罗》系列”三部曲完成之后，Insomniac 决定离开环球的荫庇，独立和索尼合作，由后者直接担任发行商，“没有中间商赚差价”让合作更加流畅顺滑，也能得到更好的技术支援。更重要的是，这时他们的伯乐切尼已经脱离了环球的体系，加入到索尼之中。

其实早在《小龙斯派罗 2》发售的当年，他们就已经着手开发新的 IP，在此我们要介绍两个重要人物，一个是公司的 COO 约翰·菲奥里托，另一个则是设计师布莱恩·阿尔盖尔。两人都是在“《小龙斯派罗》三部曲”开发期间加入 Insomniac，并且迅速扮演起重要角色。

“我们知道在完成‘《小龙斯派罗》三部曲’之后，人们都知道我们能够做出很好的平台类游戏，但是之后呢？”

如果说《毁灭战士》影响了《破坏者》，《马里奥 64》为“《小龙斯派罗》系列”提供了借鉴，那么《塞尔达传说》和《古墓丽影》则是让 Insomniac 坚定信心，要做一款动作冒险类的游戏。

新的作品自然也需要一个全新的主角和全新的冒险，而这往往是

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

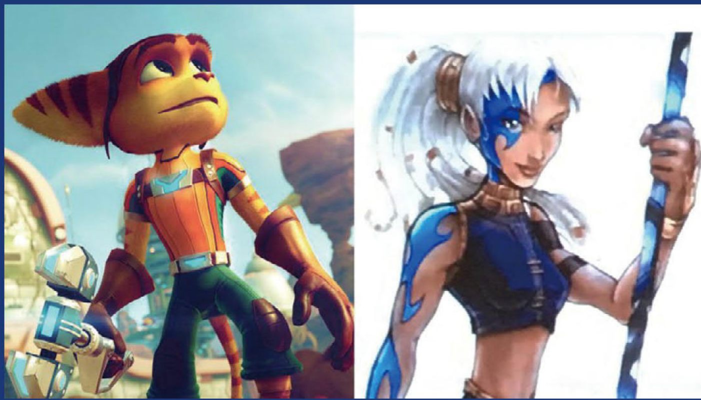
游戏开发的第一个难关。Insomniac的第一个企划，主角是一位怪物骑士，但这个概念最终也只停留于“纸上谈兵”，并没有尝试制作DEMO，随后他们受到《塞尔达传说》和《古墓丽影》的启发，又做了一个名为“Girl With A Stick”的企划，同样是“塞尔达风格”的游戏，描绘了“魔武兼修”的少女和巨大敌人战斗的故事，制作组十分专注于世界构设、人物设定和故事，没想到这竟然成为了游戏最终失败的败笔。

他们花了整整六个月的时间去实质性开发这个游戏，甚至做出了多个游戏原案模型和带有功能性的DEMO、不过随着开发的深入，公司上下对于这个游戏的信心和兴致越发减退，他们逐渐认识到游戏玩法的“肤浅”，发行商SCE同样认为游戏定位很难抓住市场脉搏，Insomniac最终不得不忍痛将心血付诸东流。而其中起到关键作用的又是马克·切尼，他数度造访Insomniac，终于说服了纠结于付出了巨大劳动而不愿放弃的普莱斯，让其放弃了“Girl With A Stick”，并且投入到更为庞大的计划之中。

用普莱斯的话来说，“‘Girl With A Stick’是Insomniac经历的首个重大挫折，这也给开发者们好好地上了一课。”而用“起个大早、赶个晚集”来形容Insomniac最贴切不过，当PS2正式就位，这台历史销量之冠的机皇承接着PS的强势，吸引了诸多同行摩拳擦掌，纷纷投身火热的开发之中，而Insomniac却还在不断挣扎。

革命尚未成功、日子还得继续，在结束“Girl With A Stick”之后数周，他们终于想到了一个敲开“新世代”大门的点子。

布莱恩·黑斯廷斯在一次会议上提出Insomniac应该做一个科幻主题的太空冒险游戏，游戏原本设定是一个外形奇特的外星人手持武器走过浮华大地。这个点子源自于知名动画《兔八哥》系列”中一个常规重要角色——“火星人马文”，随后几经更改和调整，这个原本叫“Lombax”外星人最终变化成一个黄色皮毛和小狗特征明显的工程师，并且有了自己的名字“瑞奇”（Ratchet）。在那个孤胆英雄独闯龙潭的元素大行其道的21世纪初，制作团队从“星球大战”的经典角色“机器人C-3PO”中取得灵感，和而不同地为瑞奇创造了一个小型的机器人伙伴叮当。这个经常被瑞奇背在身上的小机器人为瑞奇的闯关探险



▲虽然看似设定完全不同，但主角手持“冷兵器”作为主要武器的设定却被保留了下来。

提供了丰富的道具，而两个角色之间的互动也使原本孤独的闯关旅程变得精彩有趣。

《瑞奇与叮当》可以说是Insomniac“集自家大成”之作,《破坏者》的FPS和《小龙斯派罗》系列”的冒险元素共冶一炉，善取他山之石的Insomniac并不止以自家作品作为借鉴：RARE开发的冒险游戏《松鼠库克倒霉的一天》（Conker's Bad Fur Day）和《杰克与达斯特 旧世界的遗产》都是他们学习的对象。尤其是后者，尽管Insomniac在PS时代如鱼得水，但是到了PS2时代，他们发现竟然没有适合的引擎适去进行复合的游戏开发。幸好，普莱斯打开工作室大门，再绕几个弯，就找到了顽皮狗的创始人杰森·鲁宾。在切尼的搭线之下，Insomniac和顽皮狗这两家有着出色才华的工作室聚在一起，共享一层办公楼，这群充满幻想和创造力的年轻人得以经常交流经验、良性竞争、互通有无。

鲁宾慷慨地借出《杰克与达斯特 旧世界的遗产》的开发引擎，或许因为这个原因，我们看到《瑞奇与叮当》系列”和《杰克与达斯特》系列”在游戏风格上颇有相似之处。但诚然，前者的命运要好得多。

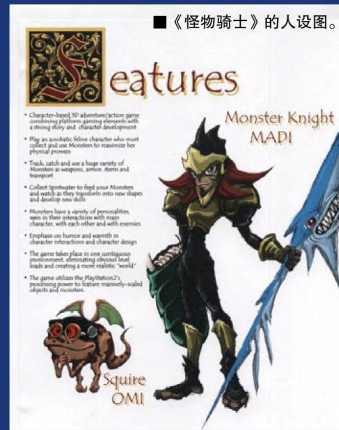
索尼对于Insomniac的关注和支持很高，普莱斯得以来到索尼的北美总部，向安德鲁·豪斯以及杰克·特雷顿等大佬亲自示范他们所搭建的高科技世界和新角色的冒险故事，获得了高层们的一致认可。

当一切就位之后，很多东西就变得简单起来，PS2提供了远超前代主机的性能和更好的开发环境，“我们现在可以两天就开发一个“斯派罗”的关卡，而过去则需要用四周的时间。”阿尔盖尔十分直观地评价了PS2的性能。

在游戏发售前后，他们更换了公司的LOGO，意味着新的开始。

作为SCE的紧密合作伙伴，Insomniac的游戏原本应该是在PS2发售初期就应该面世，但《瑞奇与叮当》比之晚了近两年。不过厚积薄发也不是没有好处，在《瑞奇与叮当》发售前的五个月，作为发行商的SCE就允许Insomniac开发《瑞奇与叮当》系列”的续作，于是他们在前作的基础上加入了许多新的元素，诸如新的武器和场景，尤其是在RPG元素方面大有潜力可挖，于是对瑞奇的角色定位进行了修正，并且请来了著名CV詹姆斯·泰勒来演绎这个角色，让角色变得更加生动形象，而在《瑞奇与叮当2》发售之时，他们已经做好了第三部作品的雏形。

阿尔盖尔认为持续的发掘深度，是《瑞奇与叮当》系列”能够连连告捷的最主要原因。当“瑞奇与叮当”的故事还在继续，已经为之连续奋斗了三年的Insomniac，敏锐地嗅到了业界生态在转变：以吉祥物号召力作为推动销量发展的时代已经过去，制作组只能抱着“接受或者死亡”的心态去继续开发。在2005年第三作《瑞奇与叮当 火力升级》发售之后，Insomniac希望游戏的开发方向。受到电影《威龙猛将》等电影的影响（电影讲述的是在特殊的体制条件下，人性的扭曲与相互厮杀），也从《侠盗猎车手》



■《怪物骑士》的人设图。

系列”和《光晕》系列”备受追捧中得到启示，Insomniac也试图让自家游戏的氛围和风格更加的黑暗，不过这次变革并不成功，新作《瑞奇 死锁》过于追求新意反而失去了系列原有的特色，在完成作品之后，Insomniac不得不停下了年货的脚步，借助开发新IP之机，思考系列的未来。

向来善于从其他IP中汲取灵感的Insomniac这次选择了自救。剧本作家TJ·菲斯曼从前四作中的许多零碎线索中找寻灵感，构建了更强大完整的背景故事,带来了“未来”系列的三部作品，让系列重归本源之余更加添了新意：扣人心弦的剧情、崭新的对话方式……各种元素共冶一炉，恰恰都击中了玩家所需要的痛点，使得系列重拾了曾经的口碑和销量，然而故事到此忽而急转直下。

由于“未来”系列的成功，索尼不断施压，要求Insomniac推出新的《瑞奇与叮当》系列”，而且鉴于移动游戏的兴起，索尼还要求Insomniac加入更多新元素，诸如2011年的《瑞奇与叮当 四位一体》变成了一款纯粹的合作射击游戏；2012年的《瑞奇与叮当 全线突击》则是加入了塔防元素……2013年11月，最后一部PS3版本的《瑞奇与叮当 深入连接点》，尽



■失去了叮当的瑞奇首秀并不算成功。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

管回归了传统的核心元素，但是依然疲态尽显、无力回天。这时索尼和Insomniac的关系也已经不如昨日，双方最终商定让“《瑞奇与叮当》系列”暂时搁置，这让玩家们在感叹之余，又多了一分期待。

Insomniac向来有为新主机开发新IP的传统，当人们期待Insomniac会以怎样的IP迎接PS4时代的到来，没想到等来的却又是《瑞奇与叮当》。作为和《瑞奇与叮当大电影》伴生制作的作品，尽管电影票房“扑街”，但是游戏却获得了还算不错的口碑和销量，尤其是在PS4的优良画质支持下，瑞奇与叮当的冒险显得更加丰富精彩，大概也意味着这个已有十多年的经典IP还没到生命的尽头。

不过，不断求变的Insomniac并不会在一棵树上抱死。

宕开一笔的“抵抗”

诚如前文所述，随着“《瑞奇与叮当》系列”成为“年货”，Insomniac也在不断寻求新的元素和方向。这种求变除了体现在更为黑暗的“瑞奇”之上，还体现在新IP的开发上。

不经不觉间，Insomniac已经投身游戏开发行业走过十个年头，并且经历了起起伏伏，PS世代，他们经历了《破坏者》的失败，继而创造的“《小龙斯派罗》系列”让他们声名鹊起；PS2世代，在连续两个企划失利后，“《瑞奇与叮当》系列”的成功，则让Insomniac到达了一个新高度；那么当PS3世代来临，这个日渐成熟的厂商将何去何从？是继续在市场巨大的PS2市场继续积蓄实力？还是为老IP带来世代的跃迁？抑或像以往那样开发一个全新IP？这是摆在普莱斯、黑斯廷斯兄弟、菲奥里托、阿尔盖尔以及整个Insomniac面前的迷思。

尽管PS3的开发耗费巨大，但普莱斯还是决定让工作室继续成长，他们首先选择的是开发全新IP。

在这十年间，无论是斯派罗还是瑞奇，都是卡通风格作品，这个类型固然成为他们安身立命的根本，但并不能成为他们故步自封的桎梏。因此，他们在新企划中积极拓展和探索新的领域，一个更加成熟和黑暗的领域。这一次，给予他们灵感的是经典电影《星河战队》。这部1997年的科幻战争电影讲述了未来世界中人类和虫族之间不死不休的斗争，惨烈的战斗、血腥的画面极大地挑动了人们的感官神经。这给予Insomniac极大的启示，于是他们决定回归起点，自《破坏者》之后首次回归FPS游戏。

为了让游戏更富特色，制作团队将“兰博”式的浴血奋战改成了小队式战斗，并且加入了许多非传统FPS的元素。他们的对手时巨大的蜥蜴类生物。

但是索尼方面似乎对这些变革不太认可，他们认为和“类人形”怪物对抗远比跟大型蜥蜴怪战斗有趣；在此之上，发行商对游戏的背景设定也相当不满。

老熟人切尼帮助Insomniac不断调整游戏背景，打造一个一战时代的“太空歌剧”式游戏——《抵抗 灭绝人类》，不过为了体现更多疯狂而极端的武器，制作组随后还是选择了二战作为背景。然而问题接踵而至，当时二战题材的射击游戏实在太多，饱和的同质题材势必会影响游戏的第一观感，于是游戏故事主线再度更改，变成了上世纪50年代的欧洲，人类对抗的对象也变成了“奇美拉”——一个更加“类人形”的怪物种族。制作组重新架构了游戏主线三十年来的历史，“奇美拉”的到来改变了世界原本的走向，并且带来了一个不同寻常、充满“抵抗”的50年代。

几年前巧妇难为无米之炊的窘况令Insomniac上下格外重视游戏引擎的开发，《抵抗 灭绝人类》使用了Insomniac自家研发的1.0版本引擎，这个版本的引擎不算成熟，由此引发游戏射击手感等问题，也算是白璧微瑕，并没有影响《抵抗 灭绝人类》名利双收。470万份的销量几乎追得上《小龙斯派罗》。



▲巨型敌人是《抵抗3》的其中一个卖点。

所谓人红是非多。随着游戏在2007年登陆英国，争议之声也随之而来，这源于作品之中有一处在曼彻斯特大教堂的战斗场景。由此引发了英国圣公会的强烈不满，他们认为索尼此举是对神圣的亵渎并且侵犯版权，进而对社会枪支问题造成不了那个的影响，尽管索尼强调这是一个虚构游戏，但他们还是向圣公会发了一份官方的道歉。不过这场争议也像是一场免费的宣传，在争论期间，《抵抗》的销量大幅上升，人们争相购买，看看游戏如何“亵渎神明”。

良好的口碑和销量给予了Insomniac不小的信心，但来自索尼方面的施压令他们不能放弃另一个优秀的IP。因此在着手开发《抵抗2》的同时，Insomniac也在开发“《瑞奇与叮当》系列”新作，这是Insomniac少有地兵分两路开发两个不同IP的游戏。菲奥里托认为这是一个游戏工作室成长的必经之路。但这一路，注定困难重重。

《抵抗2》将战场从英国拉回到美国，制作组针对前作的不足做出了巨大的变动，从画面到剧情上都有了不一样的体验。这些变革引起了不小的争议，这些争议不仅来自于外部，Insomniac内部在游戏的开发过程中也是争论不休，尽管口碑和销量总体还算过得去，但是并没有打动大部分前作的玩家。游戏销量较前作少了近200万，Insomniac还从玩家身上得到不少关于游戏的负面反馈，这让他们知道，一个时代已经悄悄过去，而他们也必须积极地做出改变。

普莱斯选择让位给马库斯·史密斯，后者和设计师德鲁·穆雷组成新的二人组，在2010年之后成为Insomniac再度宕开一笔的另一条故事线。

《抵抗3》重拾了《抵抗 灭绝人类》时的优点，各种画面和武器设定更加成熟，有着相当不俗的口碑，甚至被誉为系列最佳之作，但是从销量来看，尽管依旧卖出150万份，但比前作再度下滑超过40%的销量还是让作品被归入“失败组”。

在总结《抵抗3》的失败时，Insomniac的高层们更多归咎于“生不逢时”。

“我们在开发《抵抗 灭绝人类》的时候，iPad并不存在，但《抵抗3》面世的时候，人人都在用iPad玩游戏。”菲奥里托的话直指重心。

“《抵抗3》出生在了一个奇怪的时代，许多游戏都让它黯然失色，然而它们并不比《抵抗3》出色。”普莱斯这样总结。

“《抵抗》系列”的每况愈下让Insomniac失却了继续制作续作的信心，2014年，Insomniac关闭了所有“《抵抗》系列”的多人在线游戏服务，Insomniac的高层多次重申并没有重启“抵抗”的计划，标志着这个和PS3一同走过风风雨雨的游戏系列消亡，而独立的Insomniac，其求变之路还在上下求索。


▲二战×怪物，《抵抗》的世界观在与现实世界平行的同时，又有着巨大的差异。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

新的十年，新的时代

点燃Insomniac求变的导火索正是《危险元素》。2010年的5月，普莱斯宣布Insomniac的新作将不再是索尼平台独占，而是一个跨平台作品，这个言论并没有掀起轩然大波。直到2011年6月的E3大展，普莱斯出现在EA的展前发布会上，宣布将与EA合作开发新作《OverStrike》，并且登陆PS3和Xbox 360。同场播出预告片的《OverStrike》就是后来的《危险元素》（FUSE，同时也可翻译作“保险丝”的意思）。终于让舆论哗然，人们对于Insomniac之于索尼的观感，无异于顽皮狗之于索尼、Game Freak之于任天堂，Insomniac一直给人SCE第二方厂商的错觉。人们对于Insomniac的选择百思不得其解，但其实原因并不难猜度。

时代在变迁，Insomniac也在不断的成功中有了更高的追求，从最初依靠环球搭上索尼开始发展，Insomniac只可以忍痛将“小龙斯派罗”交给环球；后来“净身出户”转投索尼，他们也不得不在尝试新IP的时候，兼顾疲态尽显“《瑞奇与叮当》系列”，这让他们的独立性受到了冲击。为了探寻更广阔的游戏世界，Insomniac的选择无可厚非。

“我们知道EA建立了‘EA partners’制度，和独立工作室们合作开发属于他们的IP，这对我们简直是强心针，他们欣赏我们的《危险元素》，而他们的商业模式也正是我们一直向往的，所以我们相处得很好……”不得不说外国Boy真的“很REAL”，普莱斯回答为何搭上EA的时候，他的话语就像是刚堕入爱河的小情侣，能够不断说出对方的适合之处，但是双方的热恋期很快就遭遇到危机，谁也没想到作为Insomniac“自立门户”的第一作，他们的“保险丝”竟然断了。

在《危险元素》之中，被诟病最多的是单人模式里队友A.I.堪称“低智”、语境腔调相当模糊、费解的剧情，使得游戏普遍评价一般。“如此低水准的制作很难相信是Insomniac的作品。”Digital Fix的评价说出了许多玩家的心声。而双平台竟然只有不足30万销量，也让Insomniac和EA之间没有了然后。

不过如今的Insomniac已经不是当初因为《破坏者》的失败就面临破产的小企业，早已习惯多线开发的他们还有一个重要项目正在紧锣密鼓地筹备之中。

在完成《抵抗3》之后，史密斯和穆雷就向普莱斯展示了他们下一步的创意。如果说诸多经典电影铸就了Insomniac以往的辉煌，那么在史密斯和穆雷手上，这种取材方式得到了极大的发扬：英国漫画《坦克女郎》、上世纪80年代电视剧《年轻人》、美国科幻惊恐小说《我是传奇》，甚至还参考了纪录片《Hyena Men of Kenya》，60年代的万圣节面具和各式各样的乐高积木……不过，这些素材汇聚成的方案并没有第一时间引起普莱斯的兴趣。

幸好，这并没有打击两人的决心，一周之后，他们卷土重来，向Insomniac的负责人们介绍了自己的游戏愿景：快节奏的动作游戏和“末世纪的摇滚狂欢”……这样的陈述让高层们第一时间想起了EA在2009年推出的游戏《野兽传奇》，但这种疑惑过后，还是最终选择通过了这个提案。

此后，Insomniac向多个发行商发推销了自己的创意。这一次，他们同样想将IP保留在自己手上，这让不少发行商打起了退堂鼓，唯独微软。史密斯和穆雷多次前往微软工作室，而最重要的一次演示，他们一边播着“MC5”（注：上世纪60年代活跃的朋克乐队）的经典歌曲《Kick Out the Jams》一边做出演示，并且一举打动了微软工作室。

此时的微软在第七世代的主机



▲和最开始公布的《OverStrike》相比，原本过目难忘的人设最后却变成了毫无特色的大众脸角色。


▲《危险元素》初公布时给玩家留下了不错的印象，然后最终出品却让人失望。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

之争中处境微妙，一方面由于 Wii 的式微，让微软看到了从主机到软件销量上追逐本世代机王的机会；另一方面，微软和索尼的竞争进入了新的高峰，熬过了最初几重难关的 PS3 开始凭借强大的第三方开发商优势发起猛烈的反攻，双方的差距正在不断缩小。求生欲极强的他们自然愿意看到一个来自对手核心阵营，并且能够创造 3A 级 IP 的大厂商来为自己打造一个独占游戏。不过最终，游戏没有为 Xbox360 做出任何贡献，反而登陆了新主机 Xbox One，并且作为 Insomniac 成立 20 周年纪念作。这让一向支持 Insomniac 的玩家多少感到反传统的味道。同样地，新作也是 Insomniac 一次放飞自我的反传统尝试。

游戏最初构想是像《DayZ》那样的开放世界生存游戏，但这种沉重的末日恐怖题材早已被玩坏，要玩出新意，自然要独辟蹊径。

另类的创意可谓是从名字到内容贯彻始终，Insomniac 认为《日暮城狂欢》(Sunset Overdrive)这个名字非常独特，而且颇具上世纪 70 年代“磨坊”的味道。

透过“《瑞奇与叮当》系列”，我们早已见识过 Insomniac 在构筑庞大架空城市时的功力，通过鲜艳的色彩和矛盾冲突却又不为何的场景，将日暮城渲染得光怪陆离，而又真实无比。

黑心商家滥用添加剂，“首饮仪式”变成了变异现场，引发日暮城的“末日”，黑心的高层们逃离了日暮城，并且反手派出机器人企图毁灭日暮城的一切，看上去就很有《生化危机》的感觉，但是讲故事的方式却是迥然不同。

《日暮城狂欢》可以说是亚文化(非贬义)和多元化的荟萃之作，恶搞和跑酷是其中的核心，玩家可以通过换装设定化身为城市中的各种边缘阶层，演绎自己的故事。游戏主要流程是在城市的各个维度冲刺跳跃，拿着各种玩具似的大杀伤力武器对千奇百怪的变异者展开剿杀，在令人眼花缭乱的战斗之间，嘻哈、DIss、Cosplay、朋克、涂鸦、各式各样的电影梗、不时出现的打破第四面墙镜头共冶一炉，在讲究“彩蛋”的时代，《日暮城狂欢》着实惊喜处处。而在亚文化的狂欢背后，关于各种伦理的思考，是 Insomniac 留给玩家最好的彩蛋。

可惜的是，真正能够品味这份哲思的玩家并不在多数，《日暮城狂欢》只卖出了 116 万份，Xbox One 相对羸弱的销量和对亚文化的局限性制约了游戏获得更高的地位。但这决不能抹杀 Insomniac 在探索的过程中创造了一部极佳的 3A 作品。

除了尝试在索尼以外的主机平台外，Insomniac 将目光放得更加宽广。在《抵抗 3》的失利中，他们看到了社交移动游戏的威力。因此他们也积极尝试涉足其中。

尤其是在经历了《危险元素》和《日暮城狂欢》之后，他们对于新兴的游戏市场更是倾注了极大的关注。他们在 2015 年，一年之内发售三个移动平台游戏，并且罕有地没有在主流家用机平台上发布任何游戏，不过都没有引起太多反响。而在 2015 年 E3 上，Insomniac 宣布进军 VR 游戏领域，新作《Edge of Nowhere》将在 2016 年发售，揭开了 Insomniac 最忙碌一年的序幕。过往一年磨一剑的 Insomniac 突然火力全开，在一年之内发售了 5 款游戏，除了《Edge of Nowhere》，他们还发售了《The Unspoken》和《Feral Rites》两款 VR 游戏；而在主机游戏方面，除了重启的《瑞奇与叮当》，还有《深海之歌》，一个“银河恶魔城”类的游戏。只可惜这些游戏都无法达到过去那些经典 IP 所能到达的高度，而尝试过各种新鲜领域的 Insomniac 也是时候收拾心情，将创意和天赋带回到熟悉的领域。



▲风格独特的《日暮城狂欢》叫好不叫座

少年归来，蜘蛛侠降临



冯唐诗云：“愿历尽千帆，归来仍少年。”用来形容 Insomniac 和索尼之间的关系再贴切不过，即便 Insomniac 曾经“离家出走”，但索尼依旧对其充满信任，甚至将漫威史上人气最高的 IP 之一交到 Insomniac 手上。

在 Insomniac 四处大展拳脚的 2016 年，索尼却是在 E3 展上宣布，将由 Insomniac 开发《蜘蛛侠》题材游戏的最新作。新作将由《日暮城狂欢》总监之一的布莱恩·因迪哈尔担纲，并且使用《日暮城狂欢》的改进版引擎进行开发。有了“日暮城”的背书，同样是在大都会中飞檐走壁的蜘蛛侠，其冒险之旅的精彩程度应该有所保证，说不定以 Insomniac 爱恶搞的个性，配合搞怪的蜘蛛侠，还会有更多的惊喜等着大家。而从这个角度来看，Insomniac 出走一趟，也并非没有收获。

2017 年 9 月，Insomniac 再次更换了自家的 LOGO，上一次做出这样的动作之后，他们推出了《瑞奇与叮当》并且大获成功。而这一次，这群游历归来的“失眠症患者”交出的答卷评价如何，想必各位玩到游戏的玩家早已心里有数了。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

蛛生百态，多蜘多彩
来谈谈漫画世界中的蜘蛛侠



With Great Power, Comes Great Responsibility

——Benjamin "Ben" Parker

文 稀饭 美编 NINA

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

超级英雄常有，而经典却不常有——这应该是读了足够多的超级英雄故事后大部分人心中都会产生的感悟。从 1938 年超人正式诞生到如今，光是有名的超级英雄数量就已经有几千个，昙花一现的则更多，而能够一直保持着长盛不衰的魅力，甚至有着超越时代的吸引力的角色，却寥寥无几。

作为超级英雄漫画领域的领头羊，DC 和漫威手上各有这么一位传奇级别的经典英雄，拥有毋庸置疑的认知度和号召力，而且经得起时代的考验，在不同的年月当中，仍然能够无缝契合在新的世界风貌里，展现出自身的人格魅力。

前者，大家都很熟悉，那就是蝙蝠侠。

而后者，正是我们今天要和大家谈一谈的对象——

蜘蛛侠

SPIDER-MAN



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

人物简介

英雄称号	蜘蛛侠
本名	彼得·本杰明·帕克
性别	男
种族	人类（已变异）
身高	5英尺10英寸（约等于1.78米）
体重	167磅（约等于76公斤）
瞳色	榛色
发色	棕色
学历	生物物理学硕士、生物化学博士
出生地	美国，纽约市，皇后区
所属宇宙	地球-616
外号	小蜘蛛、蛛网头

个人经历

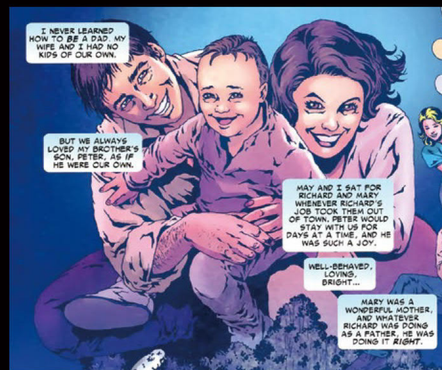
●曲折童年

彼得·帕克是理查德和玛丽·帕克夫妇的儿子。当彼得还是个孩子的时候，身为特工的帕克夫妇就被 CIA 派往红骷髅控制的间谍组织当中进行刺探，最终两人身分暴露，惨遭灭口，彼得也因此成为了孤儿。



▶理查德（右）和玛丽·帕克（左）夫妇，虽然名义上他们是为CIA工作，实际上两人也是神盾局的特工。

不过理查德的哥哥本杰明·帕克——也就是大家熟悉的本叔和他的妻子梅·帕克——也就是梅婶接过了养育彼得的重任，这对夫妇一直没有养育后代，所以当他们成为了彼得的养父母后，就把这个孩子视如己出。在此后的 9 年当中，彼得都是在叔叔和婶婶的陪伴当中长大，他成为了一个在科学上颇有天赋的孩子，也考入了高中。



▲年轻时的本叔（左）和梅婶（右）以及还是个婴儿的彼得（中）。

不过彼得天性内向，又是个书呆子，这让他成为了校园欺凌当中的受害者，其中最喜欢针对他的是学校当中的橄榄球队明星球员：弗莱士·汤普森。

直到这个阶段，彼得的人生基本上还是和很多后来发家致富的科技大亨在少年时期的遭遇差不多，不过随着他前往一次公开展览时偶然被一只受过辐射影响后变异的蜘蛛咬伤，他的人生走进了一条全新的道路。



▲彼得被蜘蛛咬伤的瞬间。

●获得力量

彼得的身体在接触过蜘蛛后发生了变异，让他获得了许多独特的能力，包括但不限于能够在墙壁上攀爬，和能够预知危险的蜘蛛感应等等。为了试验自己的新能力，彼得参与了一个活动，内容是要求参与者在擂台上和职业摔跤手对抗，并且在三分钟内坚持不被摔出擂台外。

为了避免打输了之后丢脸，彼得还给自己戴了一个面罩来隐藏真面目，但他在变异之后获得的力量实在太强大，所以他没多费劲就直接击败了对手，并且获得了电视制作人麦克斯韦尔·希夫曼（Maxwell Shiffman）的赏识，想要让彼得在电视表演上大展身手。正是在这位制作人的建议下，彼得拥有了全套的蜘蛛主题服装和蛛网发射器，并自称为“蜘蛛侠”，成为了一时的话题。

剧透警告 | 本文中包含有一定数量的《蜘蛛侠》漫画以及电影内容剧透，如果你尚未看过这些电影和漫画，又不想提前了解剧情，那请略过本文。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



▲看中了彼得身手与潜力的麦克斯韦尔·希夫曼（左）和为了隐藏身分把自己装扮得像是个抢劫犯般的彼得（右）。

但是当时的彼得还没有建立出作为英雄的心态，他只是想要成名，所以在首次于电视荧幕上登场时，他竟然任由一个窃贼从他手下逃脱，因为当时他觉得捉住罪犯并非是他需要去干的事情。但是当他在几天后回到家里时，却发现本叔惨遭谋杀，从警察口中听到了嫌疑犯所在之地的彼得在盛怒之下穿上了蜘蛛侠服装亲自前去抓捕嫌疑犯，却发现这个杀死了本叔的家伙，竟然就是他之前放跑了的窃贼。



▲在击倒了谋杀本叔的凶手后，彼得却沉痛地发现这人就是之前从他手中逃跑的罪犯。

命运给了彼得一个沉重的教训，也让他领悟了一个道理：能力越大，责任越大。痛感于自己曾经的毫无作为所带来的可怕后果，彼得决定真正地化身为蜘蛛侠，成为了纽约当地的一位超级英雄。

●艰难开局

虽然彼得下定决定要成为超级英雄，但他在一开始就面对着一个非常严峻的问题：本叔去世后，帕克家没有了稳定的经济来源。梅婶年纪已大，很难再去找适合她的工作，而彼得本身又没有到可以光明正大地去挑起家中大梁的地步，更何况梅婶想要他成为一个科学家，而不是一个早早进入社会的工薪族。为此彼得甚至一度有点想不开，想要走上犯罪生涯，但考虑到自己入狱后梅婶真的就是孤身一人，他最终还是掐掉了这个不理智的念头。

这期间彼得一边打击犯罪，一边在努力寻找挣钱的途径。他首先试过用蜘蛛侠身分赚钱，但当时拥有着《号角日报》这家媒体的J·J·詹姆森已经开始针对蜘蛛侠，并且让公众对他的态度发生了180度的转变，所以这个方案变成了死胡同。随后彼得也尝试以蜘蛛侠的身分加入到神奇四侠的团队当中，结果发现他们根本不靠行侠仗义赚钱，而且这个团队是一个大家庭，不是一家企业，所以他们也不打算雇佣蜘蛛侠。



▲失去本叔后，梅婶与彼得只能相依为命了。

没想到最后彼得的赚钱机会反而是出现在了他的死对头身上，《号角日报》公开征集超级反派“秃鹫”（Vulture）的照片，彼得想到了一个一石二鸟的方法，那就是设定好拍照的角度，然后自己化身为蜘蛛侠前去制服秃鹫，顺便拍下了这个过程，再把照片卖给了《号角日报》。作为主编的J·J·詹姆森对彼得提供的照片很是满意，拍板同意雇佣彼得作为报纸的蜘蛛侠主题摄影师，完全没有想到自己竟然把每天狂黑不止的对象变成了手下的雇员，还顺便解决了彼得迫在眉睫的经济危机。



▲为了拍到自己作为蜘蛛侠时行动的照片，彼得掌握了各种定点定时拍摄的技巧。

●对手林立

随着彼得建立了稳定的经济来源，他作为超级英雄的生涯也开始逐渐走上轨道。蜘蛛侠在行侠仗义的过程当中和不少超级反派交过手，其中有些成为了他的常规宿敌，最常见的就是绿魔和章鱼博士，其他老对手还包括了蜥蜴博士、电光人、猎人克雷文和神秘客等等。其中部分反派在后来组成了蜘蛛侠的强敌组合：险恶六人组（Sinister Six），开始用团队合作的方式来对抗蜘蛛侠。



▲不同时期的险恶六人组有不同的人员构成，但几乎每一个都是蜘蛛侠的老对手。

后来还有一些新的反派也陆续加入到和蜘蛛侠的对抗当中，例如毒蝎、犯罪大师和熔火人等等，有些时候蜘蛛侠甚至会和其他英雄团队——例如复仇者进行合作，来对抗那些更为强大的敌人，其中就包括了“征服者康”（Kang the Conqueror）这位来自30世纪的超时空侵略者。另外一些其他英雄的老对手也曾经和蜘蛛侠有过对抗，最有代表性的例子就是神奇四侠的宿敌毁灭博士，也曾经和蜘蛛侠大打出手。

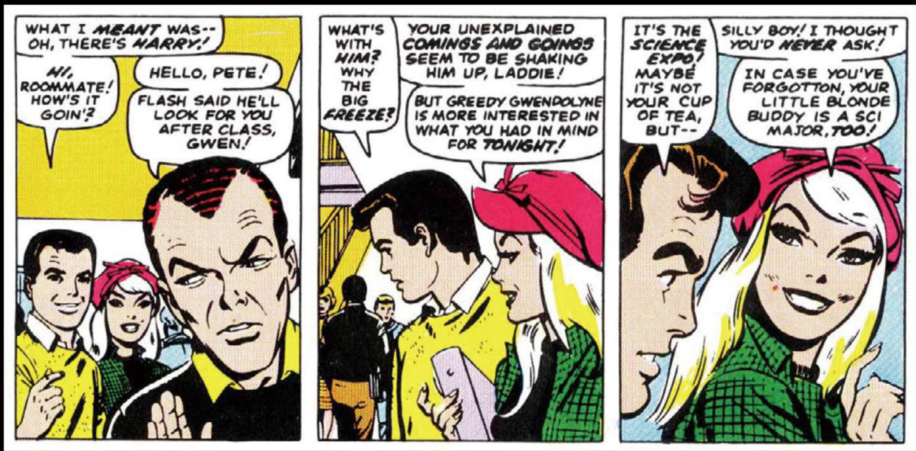


▲蜘蛛侠在很早期的漫画当中就开始和毁灭博士交手。

●大学生涯

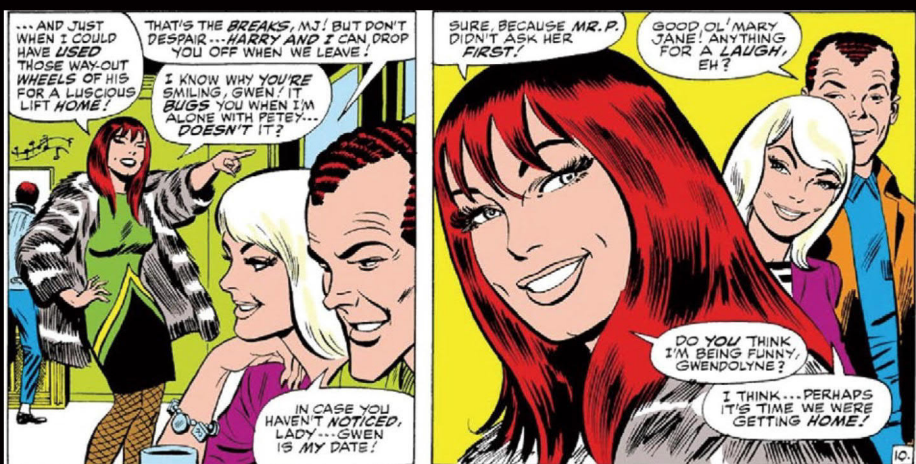
随着行侠仗义的时间一点点增加，彼得的现实生活也在一点点推进。终于，他从高中毕业，拿到了科学奖学金，进入帝国州立大学（Empire State University）就读。在这个高等学府当中，他遇到了两个生命中最重要的对象——哈利·奥斯本和格温·史黛西，前者成为了彼得的亲密好友，后者则成为了彼得最有代表性的爱情对象。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



▲大学时期的彼得（左图左）、格温（左图中）和哈利（左图右）。

同时随着年龄增长，彼得和曾经的校园恶霸弗莱士·汤普森的关系也发生了变化，两人最终变成了朋友。好笑的是，弗莱士虽然欺负过高中时期的彼得，却是蜘蛛侠的脑残粉，最后甚至受蜘蛛侠行侠仗义的思维影响，走上了从军的道路。此外玛丽·简·沃森——也就是大家熟悉的 MJ 也是在彼得的大学生涯时期登场，不过彼得这时候正在忙着追求格温，所以 MJ 当时的约会对象是哈利。



▲大学时期的MJ（右图左）。

但是彼得和哈利之间的关系注定会变得复杂，因为后者的父亲是诺曼·奥斯本，也就是超级反派绿魔。诺曼的人格并不稳定，他只要受到刺激，就有可能让绿魔的人格控制其身体，而哈利的状态往往就是诱因之一。更致命的是，诺曼的绿魔人格其实知道彼得的真实身分，并且能够以此来选择用彼得身边的人去威胁和伤害他，而同样知道绿魔真实身分的彼得却不可能用同样的方式回敬对方，毕竟他是个英雄。

这种立场上的差异最终导致了彼得人生中的又一场悲剧，绿魔绑架了格温，彼得立刻穿上蜘蛛侠制服前去救援，但最终格温在蜘蛛侠和绿魔的战斗当中于高空摔下，虽然彼得立刻施以救援，却最终没能救得了她，不得不看着自己深爱的人在怀中死去。之后怒火中烧的彼得再次与绿魔对决，结果他还没来得及下死手，绿魔就意外被自己惯用的绿魔滑翔机正面撞击，当场死亡。



▶抱着死去的格温，蜘蛛侠悲痛欲绝。

正如格温的死严重打击了彼得，父亲的去世也让原本就存在滥用药物问题的哈利彻底走向了极端，他在得知了好友的真实身分后，为了给诺曼报仇，不但继承了绿魔的身分，变成了绿魔二代，而且绑架了弗莱士、MJ 和梅婶，想要引出彼得并杀死他。但最终哈利还是败在了彼得手上，他被送进了精神病院中进行关押和治疗。

在这一番跌宕起伏的人生经历当中，彼得虽然失去了不少东西，但也不算全无收获，最关键的地方自然是他和 MJ 的关系在格温去世后，随着两人不断互相接触而走得越来越近。不过彼得的超级英雄身分仍然是他发展爱情关系中的一大障碍，随着他因为种种紧急情况而在各种社交场合频繁缺席或早退，彼得和 MJ 之间的关系摩擦也逐渐增多，并最终导致彼得在向 MJ 求婚时，没有得到她的回应，两人的关系也随之结束。于是，在大学毕业时，彼得又恢复到了单身状态。



▲经过一番考虑之后，MJ把订婚戒指还给了彼得，宣告着彼得的求婚失败了。

●英雄之路

正式投身社会的彼得也走上了更大的超级英雄舞台，他面对的敌人也开始变得复杂，例如他曾经和飞天大盗黑猫有过一段情史，也被外星寄生体毒液所附身，跟复仇者们有过不少合作，还



▲蜘蛛侠加上死侍应该是目前最有化学反应的超级英雄组合。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

遇到过不止一次自己的克隆体，甚至还牵涉到了美国队长和钢铁侠对抗的超级英雄内战当中，几乎每一个活跃于曼哈顿地区的超级英雄都和这位友好邻居有过携手合作的历史，在他意识到之前，蜘蛛侠就已经成为了纽约地区超级英雄的标志之一。

时至今日，在漫画的世界当中，关于蜘蛛侠的故事仍然在不断发展，他曾经主动揭露自己的秘密身分，又因故重新变回蒙面英雄，试过被夺走身体，但也最终重新变得完整，最富有的时候他甚至是复仇者联盟的资助者，后来却又穷得只能寄宿于他人家中。

彼得的生活注定会起起伏伏，但不变的，则是蜘蛛侠的英雄本质，和他那停不下来的冷笑话。



▶连跟绿巨人对打都敢放嘴炮，这事也就蜘蛛侠干得出来了。

人物性格

在漫画的故事当中，蜘蛛侠是一位勇敢而公正的超级英雄，但又不会显得过于严肃和伟光正，正如他给自己的定位一样，他是纽约市民们的友好邻居，而不是美国队长那样的战争英雄和精神领袖。



▶谁比较像领导简直一目了然（笑）。

从行为方式上来看，蜘蛛侠秉承了“能力越大，责任越大”这一格言的精神，致力于把他的超能力使用在维护正义和社会秩序上，有些时候他甚至显得在这方面过于苛求自己，例如当电光人用他的能力导致木筏监狱出现大面积越狱时，虽然蜘蛛侠并没有和这个事件产生任何直接联系，他却为自己当时不能在现场阻止电光人而感到惭愧。

不过在这些性格基础之上，蜘蛛侠最广人知的还是他的幽默感，只要身处在行动当中，他的嘴里就会不断冒出各种调侃和双关语小笑话，哪怕面对的是生死攸关的时刻他也完全停不下来。大部分情况下，他这种习惯会让他的朋友和对手都觉得烦得不行，而蜘蛛侠很少会去解释为什么他这么喜欢说个不停，但从性格上来分析，原因无非是两个：释放精神压力和掩藏他自身的恐惧。



▲部分反派——例如图中的熔火人找到了应对蜘蛛侠嘴炮的惟一方法：完全不鸟他。

不过在长年的超级英雄生涯中，这个习惯甚至已经变成了蜘蛛侠的一种战斗策略，密集的调侃能够有效干扰对手的心态，而对方越是生气，就越是容易失控，从而露出破绽被蜘蛛侠一击制服。只有极少数的情况下蜘蛛侠会停止说笑话，最典型的例子就是某些无辜的市民生命正遭遇危险的时候，蜘蛛侠就会闭上嘴巴，用最专注认真的态度来竭尽一切拯救生命。

但虽然在战斗当中看起来经常显得游刃有余，从性格上来说，处于一般状态下的彼得是比较宅和害羞的，有时候在交际当中还会闹点尴尬的小笑话，哪怕在后来随着他逐渐长大，变得更加大方而有自信，还是会时不时搞出一些比较囧的情况，也算是他和其他英雄互动时的一个特色。

英雄声誉

作为纽约地区最知名的超级英雄之一，蜘蛛侠不但在超级英雄群体当中有着很高的认知度和认同度，哪怕是在超级罪犯和市民群体当中，他也有着不错的口碑。梅婶曾经在漫画剧情当中通过网络搜索进行统计，发现光是被蜘蛛侠直接拯救过生命的对象，就有超过 1 万人，而这个数字当中还不包括他和其他超级英雄联手行动或是通过他制作的装置救下的人命。



▶蜘蛛侠的日常之一。



▶嗯，小蜘蛛，你这不是失误而是故意的吧？

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

虽然双方算是敌对关系，但是在反派们还是很佩服蜘蛛侠。在反派聚集的无名酒吧（Bar with No Name）中，当电视上正转播蜘蛛侠和新登场的反派“超弛”（Overdrive），没人愿意参与打赌谁会成为最后赢家，而且几乎所有人都认为蜘蛛侠“总是会教新手做人”。这让蜘蛛侠成为了某种意义上的“毕业考官”，许多反派用“还没跟蜘蛛侠交过手”来形容行内的新人，因为他们只有被蜘蛛侠逮住过，才算是真正走上在纽约犯罪的道路（笑）。

而且因为在战斗当中总是留人一线，蜘蛛侠也最终和不少曾经的对手握手言和，例如他一开始和惩罚者很不能合得来——大部分不杀人的超级英雄都是如此，但蜘蛛侠是少数最后和惩罚者达成了勉强共识的英雄。作为蜘蛛侠的老对手，毒液的主要宿主艾迪·布洛克也在化身为反英雄血清后，和蜘蛛侠联手对抗过负面先生。



▲哪怕是艾迪还是处于毒液状态时，也曾经和蜘蛛侠暂时联手。

不过尽管大部分人都挺喜欢蜘蛛侠，总归是有例外，J·J·詹姆森和他主编的《号角日报》算是反蜘蛛侠的旗手，利用自己作为媒体的优势，没事就往这位英雄头上扣屎盆子，救人被他们说成捣乱，和反派战斗则成了蜘蛛侠与坏人联手破坏城市等等。但J·J·詹姆森反对蜘蛛侠的理由并不算特别难以理解，这位传统的媒体人只是看不惯义警行为和超级英雄的奇装异服，认为他们只是在用这种方式出风头，却让那些真正为人民服务的公仆没有得到应有的尊重。考虑到超级英雄的世界里警察经常都是充当事后来收监罪犯和被超级反派打得抬不起头的配角，其实詹姆森的这番看法也不是完全没道理的。



▲J·J·詹姆森和蜘蛛侠之间的互动也非常有趣。

也因为类似的原因，纽约市的警察当中也有一小部分人并不喜欢蜘蛛侠，这位超级英雄越是活跃，警察的定位就越是显得尴尬。某些警察甚至有点走火入魔，把这种不满转变成了仇恨，硬是把蜘蛛侠追踪坏人的装置塞进某些新近罪案的受害者尸体中，以栽赃到蜘蛛侠身上。如此过分的行为最后自然还是败露了，于是变成了这群警察需要承受来自群众们的怒火。

恋爱关系

在身为彼得·帕克时，大部分情况下他都显得有点宅和害羞，加上电影作品当中对于蜘蛛侠的爱情对象塑造限定在了MJ和格温这两位女孩身上，从而让人产生了一种彼得在爱情关系上的选择对象很乏善可陈的错觉。

但实际上在漫画的故事线中，漫长的超级英雄生涯让彼得有了接触大量不同女性角色的机会，其中自然也不乏有擦出爱情火花的对象，根据统计，他起码和两位数的女性角色建立过恋爱关系，里面不乏女性的反派和英雄。



▲一张图足以说明彼得的恋爱关系网之复杂——请忽略左下角的J·J·詹姆森。

这些爱情对象里，最有代表性的应该是菲利希亚·哈迪，也就是飞天大盗“黑猫”（Black Cat），她和蜘蛛侠之间有过一段爱恨纠缠的关系，但最终两人在思维上的差异还是让他们分道扬镳。

另一个比较有代表性的蜘蛛侠爱情对象则是辛迪·沐恩，也就是超级英雄“蛛丝”。严格来说两人在心理上不算是恋爱关系，但是在生理层面上有着超越了理智的相互吸引力，因为两人的蜘蛛能力都是通过被同一只变异蜘蛛咬伤后获得的，等于在变异基因层面上是真正的“天生一对”。不过显然这种关系也是不能长久的，为了避免两人真的情不自禁干出点什么无法挽回的事情，辛迪最终离开了彼得，开始了自己的新生活。

有趣的是，尽管彼得和很多不同的女性角色有过恋爱关系，但是在漫画的故事线进行了重启之前，只有MJ——也就是玛丽·简·沃森曾经和彼得走进过婚姻殿堂，由此看来当年首部《蜘蛛侠》电影选择用MJ当女主角还是很合理的，各位格温党们就别抱怨了。



▲彼得和MJ的关系也算是官方钦定了。

特殊能力

鉴于蜘蛛侠已经有过大量的电影和动画作品，相信就算是不熟悉漫画原作的读者都知道他的能力来源，所以这里只是简单提及一下：彼得·帕克是在参加一场公开展览时，被一只受过辐射影响的蜘蛛咬伤，从而获得了类似蜘蛛那样的特殊能力。不过下面将会提及的除了彼得获得的变异能力，也会提及他本身所掌握的正常人类能力。



能力指标	
智力	4
力量	4
速度	3
体质	3
能量放射	1
战斗技巧	4

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

PS：前表中的能力并非笔者杜撰，而是来自于《漫威宇宙官方手册》Vol 4 的第二集，解释权归漫威官方所有。每一项能力的指标数字所代表的实际能力强度请参考下面的附录。需要各位读者大人注意的是，《漫威宇宙官方手册》Vol 4 是 2004 年推出的作品，随后蜘蛛侠又在漫画世界当中经历了不少事件，所以上文的数据只能作为一个参考，可能并不能和下文当中的详细能力描述里提到的情况相对应，这是蜘蛛侠本身的能力发展和不同编剧对角色强度安排的差异所致，各位读者不必太较真。

●附录：能力数据解析

《漫威宇宙官方手册》中给出的超级英雄能力指标，是以数据来显示其能力的构成和特色，每一项最低为 1，最高为 7，每一项能力代表的英雄特性和每一个数字对应的强度如下。

1.智力

代表着英雄在思考和处理信息方面的能力。

（1）迟钝 / 有智力缺陷
（2）一般人的智力水平
（3）学识渊博
（4）天赋异斌
（5）天才
（6）超级天才
（7）全知全能

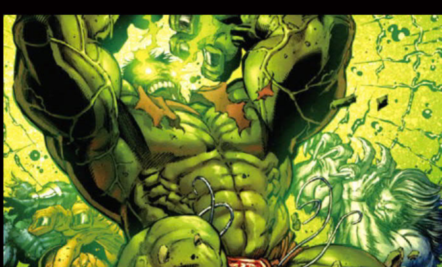


▲高智力的超级英雄代表：钢铁侠，智力评级为6。

2.力量

代表着英雄能够举起的物体重量大小。

（1）弱小：不能举起比自己还重的物体
（2）正常：能够举起和自己一样重的物体
（3）人类巅峰：能够举起自己体重两倍的物体
（4）超越人类：能够举起 800 磅 ~25 吨的物体（一只健壮的灰熊大约重 800 磅）
（5）超越人类：能够举起 25 吨 ~75 吨的物体（一台 TG-1 型坦克约重 25 吨）
（6）超越人类：能够举起 75 吨 ~100 吨的物体（一台 TG-6 型坦克约重 75 吨）
（7）无法估量：能够举起远超过 100 吨的物体（一艘小型的巡防艇约重 100 吨）



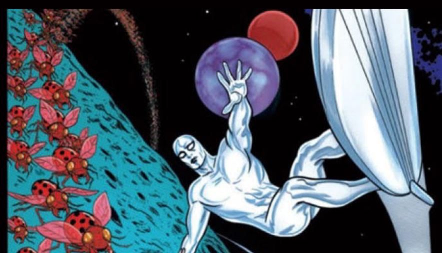
▲高力量的超级英雄代表：绿巨人，力量评级为7（仅限绿巨人形态）。

PS：这个标准是用以量化英雄的力量输出上限，实际战斗中的力量表现受各种客观情况（和编剧安排）的影响，不一定能够和数字所代表的力量级别相对应。

3.速度

代表着英雄通过奔跑或飞行移动时的能力。

（1）慢于常人
（2）正常速度
（3）超越人类：速度达到了每小时 700 英里
（4）达到音速：速度达到了一倍音速
（5）超音速：速度达到了两倍音速
（6）达到光速：速度达到了每秒 186,000 英里
（7）瞬息万里：移动速度超越了光速



▲高速度的超级英雄代表：银影侠，速度评级为7。

4.体质

代表着英雄抵御伤害和从伤害中恢复的能力。

（1）弱小
（2）正常水平
（3）强于常人
（4）高速再生
（5）刀枪不入
（6）钢铁之躯
（7）近乎坚不可摧

5.能量放射

代表着英雄从任何途径射出能量攻击的能力。

（1）没有能量放射
（2）可以通过接触放出能量
（3）短距离、短时间内的单发能量放射
（4）中距离、中等时间内的单发能量放射
（5）远距离、长时间内的单发能量放射
（6）能够用多种形式放射能量
（7）能够掌控几乎所有形式的能量放射



▲高能量放射的超级英雄代表：奇异博士，能量放射评级为6。

6.战斗技巧

代表着英雄的近身格斗能力。

（1）手无搏鸡之力
（2）正常水平
（3）练过几手
（4）战斗经验丰富
（5）精通单种武术
（6）精通多种武术
（7）精通所有武术



▲高战斗技巧的超级英雄代表：铁拳，战斗技巧评级为6。



▲高体质的超级反派代表：红坦克，体质评级为7。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

延伸阅读：《漫威宇宙官方手册》（Official Handbook of the Marvel Universe）

这个资料集性质的百科全书式指南是由漫威官方推出，主要是向读者介绍漫威旗下出版物中的种种特色和设定。《漫威宇宙官方手册》首次推出是在 1982 年，一共有 15 集，并且在往后的时间里不时推出新的作品和系列。上文提到的《漫威宇宙官方手册》Vol 4 是走英雄主题风格，每一集的手册对应一位主题英雄和围绕其身边出现的对手以及配角，所以上文提到的第二集也是蜘蛛侠主题集，除了介绍这位英雄，也提到了包括章鱼博士、绿魔、蜥蜴博士等在内的反派，和梅婶、MJ 以及格温等重要配角。

外语能力过关又想要了解更多关于这本手册细节的读者，请扫码进入 Fandom 的 Marvel Database 页面查看进一步的信息。



变异能力一览

1.攀爬墙壁

这是蜘蛛侠最具代表性的能力，其来源自然是蜘蛛本身飞檐走壁的生物特性。不过对这个特性的解释随着时代的发展有了一定的变化，在一些作品里——包括最开始的《蜘蛛侠》电影当中，彼得是通过在手部和脚部皮肤伸出大量超小型的倒勾刚毛，让他能够把肢体附着在物体表面，从而实现爬墙的能力。

但是在目前漫画的设定当中，蜘蛛侠的攀爬能力已经超越了一般意义上的生理变异，他能够在生理层面上影响身体和物体之间的静电力场，来让自己直接被吸附在物体上，从而实现攀爬任何平面的能力。

这种设定上的“科学”化也让蜘蛛侠的能力得到了进一步的强化，例如他现在可以选择主动让某些物件吸附在自己身上，当他有可能被敌人脱下面罩从而暴露身分时，他可以强行把面罩吸附在脸上，从而令对方难以得逞。

但这个影响静电力场的能力只能作用于蜘蛛侠自己的身体，所以他无法通过接触之外的方式把这个能力延伸出去，因此在“能量放射”这一项，他的得分还是只有 1。

2.超强力量

这个能力是许多变异系英雄的标配，蜘蛛侠算是其中比较不突出的一个，原因是综合的，一个是他的能力来源毕竟不是以力量见长的生物，所以他的力量得分只达到了 4。对于一般人类来说这已经是非人的超大力量——他可以直接举起并扔出一台牵引车（即擎天柱的汽车形态所对应的车辆），不过这对于那些专精于肉体强化的“大肌霸”英雄来说就显得有点不够看，例如神奇四侠里的石头人力量得分是 6，怪力乱神级别的绿巨人则是最高的 7。

另一个原因则是蜘蛛侠在战斗时几乎都会下意识地留力，按照漫画里的描述，如果每出一拳都是全力而为，蜘蛛侠的攻击对于一般人来说几乎都是致命的，而他的目的只是制止犯罪而不是消灭犯罪对象，所以他一向出招都有所保留。

除此之外，蜘蛛侠甚至在和有超能力以及强化装备的敌人对战时也习惯留一手，用更为灵巧的方式制服对方。这一点在 2012 年至 2014 年的蜘蛛侠漫画连载当中体现得最为明显，作为彼得老对手的章鱼博士阴差阳错之下夺取了彼得的身体，自称究极蜘蛛侠，试图用蜘蛛侠的身体加上章鱼博士的做派来行侠仗义。先不论这个过程效果如何，最令章鱼博士惊讶的发现，就是蜘蛛侠的力量之大，跟他之前挨揍时的体验对不上号！（笑）他滥用这种力量暴打作为蜘蛛侠老对手的秃鹫，把这个以前看起来还能和蜘蛛侠过几招的家伙修理得生活不能自理，可见之前小蜘蛛是有多手下留情了。


STRENGTH

WEIGHING THE COMPETITION
While Spider-Man is hardly the strongest costumed hero of all, the combination of his strength, speed, and agility make him a match for almost any foe.

The stress factor
Average people have been known to lift cars in times of stress. Spider-Man can raise a couple of Cadillacs on a normal day. Add in the excitement of one of his typical battles, and his power level can shoot into uncharted territory. Over the years, the web-slinger has been seen holding up multistory buildings, freeing himself from beneath tons of debris, and flattening cosmically powered aliens.

GOTCHA!
Having crisscrossed thick strands of webbing between buildings to slow a plunging helicopter's momentum, Spider-Man managed to catch the aircraft and prevent it from crashing onto a crowded city street.

Spider of steel
Spider-Man possesses exceptional stamina and can usually recover his full strength after a short rest. Nothing can hold him for too long, and, after a brief respite, he can regain enough strength to shatter even the strongest of chains—you need something pretty strong to tie down this spider!

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。
资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

3.超快速度

在谈及蜘蛛侠的速度之前先要提醒一下，这里指的速度是高速移动时的速度，而且仅指通过英雄自身的力量来移动，不包括一些借用外力的移动手段——具体到蜘蛛侠而言，蛛丝摆荡时的速度是没有算进去的。

总体而言，蜘蛛侠的奔跑速度正好处于超越人类极限的地步，他可以通过奔跑直接追上一台正在高速移动的汽车，同时自身的小范围肢体移动速度和反应速度也远超常人，甚至能够让一般人的肉眼跟不上。正是靠着这种快速反应能力，蜘蛛侠可以在战斗当中一边调侃敌人一边闪避对方的连续攻击，甚至在近身格斗当中，他可以躲过有着超人类速度的反派“虚影”（Blur）发动的超快速攻击。





▲在正常人类层面上已经算得上反应极其迅捷的惩罚者却被蜘蛛侠用速度全面压制。

4.超强体力

变异后的蜘蛛侠拥有更为先进的肌肉系统，在进行运动时产生疲劳的速度远低于正常人类，从而让他可以在非常长的时间里保持在最巅峰的体能状态，甚至可以进行持续几个小时的最高强度运动。同时不少漫画中的情节表明蜘蛛侠可以持续憋气长达 8 分钟或更久。（一般人憋气时间为 1 分钟左右，花式游泳运动员平均憋气时间为 3 分钟左右）



▲连躲带闪又带打还加吐槽，蜘蛛侠连气都不需要喘一下。

5.超强体质

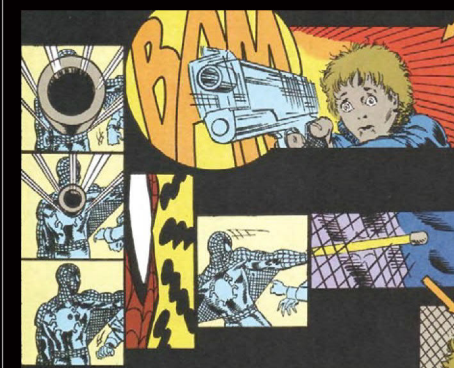
蜘蛛侠拥有强于一般人类的体质，在对抗某些类型的伤害时能够承受的程度远超常人，例如最常见的冲击伤害（拳头攻击、子弹射击和车辆撞击等等）。他甚至可以从一些足以杀死常人的情况当中生还，例如从超高的地方坠落，或是被拥有超越人类力量的对手正面击中。最典型例子里，蜘蛛侠被导弹近距离击中过，也吃过绿巨人那力量评级高达 7 的拳头，这些都没能杀死他。

一般人几乎没有办法在蜘蛛侠有防备的情况下对他造成像样的伤害，他曾经在紧绷肌肉的情况下被受过专业训练的拳击手一拳打在肚子上，结果反而把对方的手腕给弄折了，这也让他意识到自己必须闪避一般人的攻击，不是为了保护自己，而是为了防止对方被反作用力伤到。

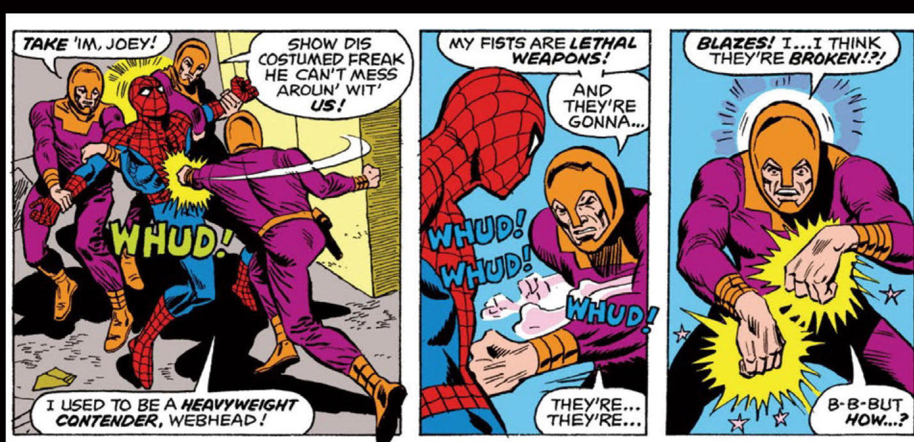
在某些时候，蜘蛛侠对伤害的抵御能力甚至已经超越了他那只有 3 的体质评级，例如他曾经被钢力士正面殴打，而当时这位 X 战警已经被凤凰之力所强化，力量等级根本无法测量，却还是没能杀得了蜘蛛侠。蜘蛛侠甚至挡下过在快速移动中的快银，而后者的移动速度评分达到了 5，也就是超音速级的速度，等于当时蜘蛛侠是在徒手对抗一台全速飞行的协和超音速客机产生的冲击力。

6.超强敏捷

这应该是蜘蛛侠除了爬墙之外最具代表性的能力，他拥有超越了人类当中最优秀的运动员和最高超的杂技演员级别的敏捷和灵巧度，各种特技动作手到拈来，事实上观看蜘蛛侠的战斗基本上就是观赏一场杂技秀。超乎寻常的柔韧性和两倍于一般人类的筋腱与结缔组织弹性让蜘蛛侠甚至能够做出一些对常人来说完全不可能的连续肢体动作，这一点在战斗当中体现得特别明显，蜘蛛侠的每一个攻击动作都大开大合，并不如一般精通武术的英雄般严谨有度，但极快的速度和出人意料的攻击角度与姿势都让人眼花缭乱防不胜防。



▲靠着蜘蛛感应的提示和小幅度的身体挪动，蜘蛛侠直接让射向自己的子弹从腋网中穿了过去。



▲想要暴打蜘蛛侠的匪徒却折断了自己的手腕。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻
WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

7.自愈因子

这也是变异超级英雄中非常常见的能力之一，最明显的效果就是让蜘蛛侠在遭受到各种伤害时，能够以超越常人的速度恢复。不过自愈因子最强大的地方在于能够让蜘蛛侠从一些常人无法承受或是完全治愈的伤害当中恢复到完好无损的状态，例如他在获得能力之后立刻就治愈了自己的近视问题（彼得对外宣称自己去给眼球做了激光手术以避免他人起疑），而且随后当他在和某个反派对战时完全失去了视力，但只用了两个小时他就让自己的视力恢复如初。而在和能够操纵火焰的敌人“纵火者”（Firebrand）对战时，蜘蛛侠甚至被烧至三级灼伤（即全层皮肤灼伤），这种伤势发生在常人身上需要几个月时间恢复，并且无法完全愈合，但蜘蛛侠只花了几个小时就完全愈合并恢复如初。



▲在被送到医院几分钟后，原本甚至无法自己行走的蜘蛛侠就已经恢复到能够飞檐走壁的地步。

8.增强免疫系统

因为体质变化带来的高速新陈代谢，蜘蛛侠对毒药和疾病的抵抗能力高于常人，而且能够承受的毒药剂量也明显高于一般人，例如在和超级反派“蜂群”（Swarm）的战斗当中，蜘蛛侠惨被上千只蜜蜂叮咬，被注入体内的蜂毒剂量已经足以杀死正常人类，但他在 24 小时内就已经完全消肿康复了。他的独特生理结构甚至让他能够抵御一些超自然范畴的感染性物质，例如吸血鬼的转化噬咬，因为他血液当中携带的辐射能够杀死那种把人转化为吸血鬼的酶。蜘蛛侠甚至可以快速消除溅入他眼中的酸性物质带来的影响。

不过尽管免疫系统非常强大，蜘蛛侠不能免疫酒精带来的影响，所以他的酒量和一般人并没有什么分别。



▲尽管仍然维持着良好的平衡能力，但是喝酒后的彼得行为已经有点失控了。

9.超强平衡感

这是一个经常被展现但经常被忽略的蜘蛛侠能力，他的攀爬和飞檐走壁技巧让他可以到达任意的地点，并且在任意平面上活动自如。但一般人就算获得了这样的能力，也没办法做到行动自如，因为无论我们的站立点如何变化，重力产生的影响并没有变化，所以在不同的平面和支点上想要做到如履平地般地移动，就需要极其强大的平衡感。

蜘蛛侠的平衡感体现在方方面面，他可以站在非常非常小的立足点上而不会失去平衡，也可以在很多高速移动的平台上稳定站立，甚至直接黏在地铁外面搭便车。



10.超强反应

这个能力可以说是和超快速度配合的产物，没有这个能力空有超快速度那就是一般人开着一台提到最高速的 F1 方程式赛车，秒秒钟要翻车，而蜘蛛侠拥有超出一般人大约 40 倍左右的反应速度，配合上他的灵活身手，从结果上来说就是蜘蛛侠几乎可以躲过任何针对他发起的攻击，甚至连子弹都可以躲——前提是不能在太近的距离发射。在某些漫画的剧情当中，蜘蛛侠甚至都不需要蜘蛛感应来引导自己，光靠看到敌人动作后立刻作出反应就躲过了枪击。

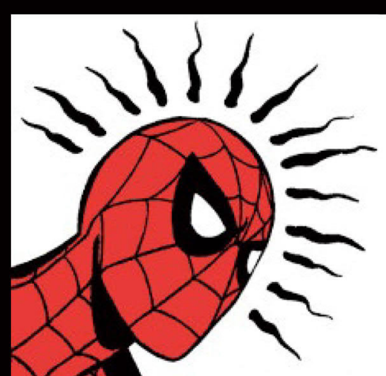


11.蜘蛛感应

蜘蛛感应出现的场合不算特别多，但绝对是蜘蛛侠最重要的能力。这个能力的原始灵感来源更像是一种对于蜘蛛生理能力的误读，因为蜘蛛之所以擅长躲避攻击——尤其是来自人类的攻击，并非是这种生物有什么特殊感应，而是它在生理结构上就很擅长应对各种袭击。蜘蛛一般拥有四对眼睛，而且部分蜘蛛的眼睛除了长在脑袋的正面，还会长在侧面甚至是顶部，所以我们自以为得计的“拖鞋暗杀”，对蜘蛛来说和正面攻击没什么分别，既然看得到它们自然就会提前躲避，从而形成了一种“感应”的错觉。

但哪怕当时创造了蜘蛛侠的编辑斯坦·李和漫画家史蒂夫·迪特科知道蜘蛛的这个特性，他们也不可能按照符合生物学的方式来给彼得编造类似的能力，毕竟绝大部分读者肯定接受不了一个除了脸上外，在太阳穴和头顶甚至是后脑勺上都长着一对眼睛的超级英雄，所以蜘蛛感应也就应运而生了。

具体而言，这个能力的作用方式是在有某些会直接威胁到蜘蛛侠安全的情况正在发生时，他就会感到自己的后脑勺产生一阵刺痛感，并且身体的反应能力也会瞬间被调动起来，以准备躲避危险。

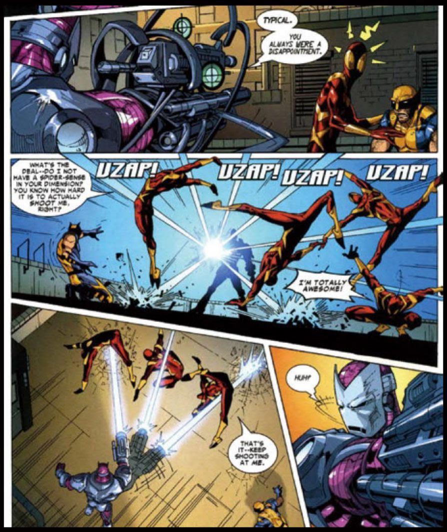


▶鉴于读者不可能感受到蜘蛛侠的后脑勺刺痛，蜘蛛感应在漫画当中会用类似本图的特效来去显示。

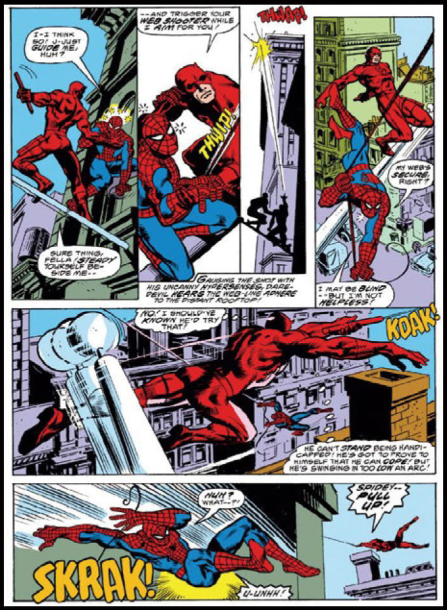
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

这种能力与其说是生理上的，倒不如说是超自然的，因为它并没有太多限制，直观的敌人攻击自然会让蜘蛛侠感应到威胁，但是因为各种随机情况而对蜘蛛侠产生的威胁同样能够触发蜘蛛感应，甚至连人工智能这种非常规生物发起的攻击也骗不过蜘蛛感应。概而言之，除非使用了特殊的手段去屏蔽，否则几乎所有针对蜘蛛侠的恶意和威胁行为，都躲不过蜘蛛感应的侦测。而且蜘蛛感应对于危险的定义也是完全跟着蜘蛛侠的意识走，即他认为危险的事情，就可以触发蜘蛛感应，所以不但是敌人的攻击，隐蔽的摄像头和相机偷拍也会触发感应，所以想要刺探蜘蛛侠真实身分的行为往往都会被蜘蛛感应给识破。

更重要的是，蜘蛛感应甚至是独立于蜘蛛侠的思维之外的，哪怕他正在睡觉或是暂时陷入了昏迷，触发了蜘蛛感应后，他的身体会先于大脑作出下意识的危险回避动作。因此想要击中蜘蛛侠是一件非常考验反派们技术的事情——你们问我为什么游戏里蜘蛛侠经常被各种小混混打中？那是你们操作菜好不好！蜘蛛感应都带不动！



▲拿远程武器攻击蜘蛛侠被无数次证明是一件非常多余的事情。



▲虽然能够进行盲斗，但在移动时失去了视力的蜘蛛侠还是不如真·盲人夜魔侠那么专业。

不过蜘蛛感应也有一些反应过度的时候，例如梅婶对彼得感到生气时，也有可能会触发他的蜘蛛感应，有时候蜘蛛侠和其他英雄玩扑克牌的时候，他可以用蜘蛛感应来察觉到对方到底是真的手握大牌，还是在虚张声势。（似李，纽约赌神！）

除此之外，如果蜘蛛侠愿意，他甚至可以运用蜘蛛感应来替代自己的感官，从而在视觉能力被封锁的情况下，靠着听力来分辨最贴近自己的危险，并进行躲避，从而产生类似夜魔侠那样的盲斗能力。

12.蜘蛛图腾

这严格来说不是一个单独的能力，而是一种添加在蜘蛛侠身上的设定，不过因为牵涉到较多的故事背景和能力要素，所以还是放在这个部分进行解释。

正如前文所提到的那样，蜘蛛侠的能力来源按照原始的漫画设定，是因为被一只受到过辐射改造的蜘蛛咬伤后产生的身体变异。但是随着科学的发展和人民对辐射以及生物的认识增强，这个设定先不说合不合理，起码显得很过时，更别提蜘蛛毒液里暗含能够改变整个人类生理结构的物质是一件多么超出科学常识的事情。

有鉴于此，在不改动这个经典原始设定的前提下，漫威为蜘蛛侠的能力来源增添了一层新的设定。多元宇宙是一个很久之前就存在于漫威宇宙中的设定，而根据漫画中新的剧情发展来看，这些多元宇宙的缩影，都被投射在了名叫“生命与宿命之网”（Web of Life and Destiny）的空间当中，这里也是通往各个多元宇宙的连接点。


▲地球90214版本的彼得·帕克被蜘蛛图腾附身的时刻，他的图腾比较特别，是一个自称为蜘蛛之神的存在。

而生命与宿命之网会把自身的力量投射在不同多元宇宙中的某些个体身上，那就是蜘蛛图腾的由来。获得了蜘蛛图腾的对象一般都有拥有一些类似于蜘蛛的超自然力量，而他们原本以为是获得力量的契机，其实只是一个被接入到生命与宿命之网的行为，其中就包括了那只咬伤了彼得·帕克的蜘蛛。因为对于图腾的拥有者来说，生命与宿命之网是他们的力量来源，所以他们也将其尊称为“巨网”（Great Web）。

关于巨网和蜘蛛图腾，还有很多衍生的设定，不过鉴于涉及到太多关于蜘蛛侠在《蜘蛛宇宙》这个连载和衍生支线当中的故事，已经完全偏离这个部分的主题，所以这里就不赘述了。不过相信说到这里大家也都已经明白了，前文当中提到的许多关于蜘蛛侠的超常能力，在加入了蜘蛛图腾这个带着一点儿科幻元素的奇幻风格设定后，就显得非常自然了，因为那根本就不是正常的人体变异，而是被赋予的超自然力量，再怎么不科学也很正常啦！



▲生命与宿命之网连接着无数个多元宇宙。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

常规能力一览

1.坚强意志

尽管平常不是调侃敌人就是被自己生活中作为凡人的那一面和作为超级英雄那一面的冲突，搞得焦头烂额，看起来不怎么像是个硬汉，但本质上彼得的确是个意志坚强的人。他很小的时候就成为了孤儿，被自己的婶婶和叔叔养大，随后本叔去世，他们家的经济情况也一落千丈，应该说在这个时间节点里，已经拥有了超能力的彼得是有足够理由成为一个利用自己超能力去牟利的危险分子的，能够让他坚守底线的原因，除了本叔的死，也只有他本身的善良和原则，而他一坚持就坚持了许多年，从高中生成为了大学生，再到走出社会，从未改变过自己的本心。

靠着这份意志，蜘蛛侠可以抵御许多心灵和意志层面上的攻击，对于各位读者来说最近的例子自然就是《漫威蜘蛛侠》里的情节，负面先生不止一次试图用他本身的能力腐化蜘蛛侠，想要引出他内心的黑暗面，但是都被抵御掉了。类似的情况还有章鱼博士曾经试图用纳米机器人直接控制蜘蛛侠的身体，但也最终被蜘蛛侠挣脱控制。

不过再强大的意志也有应付不了的情况，所以熟悉蜘蛛侠的读者应该都知道毒液共生体的存在，这种外星生物不止一次附身在彼得身上，也不止一次影响过他的意志，但考虑到这种共生体产生的影响几乎存在于每一个毒液宿主身上，并不能证明彼得的意志脆弱，只能说是对手太强大了。



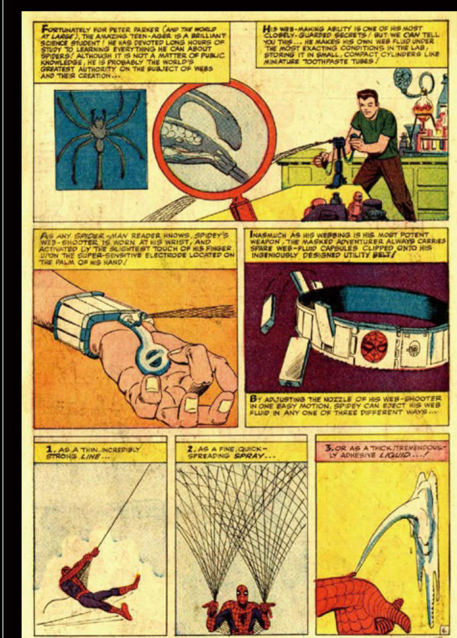
▲毒液共生体是蜘蛛侠最难以抵御的精神侵蚀来源之一。

2.天赋异斌

关于彼得的智商，在漫画设定上有过一定的调整。在最开始的时候，他的智力评级其实不止是4，而是和其他超级天才英雄类似的级别（按照设定，神奇四侠里的神奇先生智力评级是6），智商达到了250，甚至还发现了能够产生的能量远超凤凰之力的“帕克粒子”（Parker Particles）。但在上文的能力指标表格推出的时候，对于彼得的设定已经得到了一定的修正，毕竟如果彼得真的是如此天才，那和他的生活境况就不太对得上号了。而且漫威宇宙当中的这一类顶级聪明人，一般都有着各种各样的性格问题，托尼·斯塔克（钢铁侠）有过酗酒的恶习，汉克·皮姆（蚁人）行使过家庭暴力，就连已经成家立室还有一对儿女的里德·理查德（神奇先生）也有醉心工作而与家庭疏远的问题，没事就变个绿巨人到处乱砸的布鲁斯·班纳就更不用提了。相比起来，彼得反而显得（相对来说）太乐观又太稳定了，和智力设定本身并不太对得上号，被修改成如今的评级4还是比较合理的安排，毕竟这样一来，他仍然是比一般人聪明不少，但又没有超出“友好邻居”的范畴，而且也拥有足够的智商能够发明出从技术层面上来说依旧很高科技的蛛网液。



3.工程与发明专家



▲彼得在早期发明蛛网发射器的时候就运用上了仿生学原理，让发射器能够射出不同的蛛丝。

因为有着不俗的智商和超级英雄行动上的客观需求，彼得成为了机械学、机器人学和工程学方面的老手，他最有代表性的作品自然就是化身蜘蛛侠时的主要移动/御敌手段：蛛网发射器，除此之外他也研发了自己的蜘蛛侠战服——虽然一开始这套衣服只是比较单纯的超级英雄制服，但在日后陆续加入了一些有科技含量的功能，彼得甚至还发明过新版本的蜘蛛侠战服，包括能够进行隐身的版本和抗打击能力特别强的 MK. II 战服等等。

当彼得从大学毕业，前往地平线实验室开始他的科学家生涯之后，他在创作发明的路上走得越来越远，甚至已经开始发明一些专门针对自己老对手的设备，例如能够完全克制电光人的抗电击蜘蛛网，所以尽管蜘蛛侠的身手足以应付很多问题，但越到后来解决问题的关键反而越是体现在彼得自身的科学头脑上。

4.老练摄影师

这是彼得在当年为了帮已经要负担起整个家庭经济的梅婶而学会的技能之一，不过本质上他除了是个还不错的摄影师，还有一项非常特殊的技能，就是定点定时摄影。他通过预先摆好相机的方式，就可以获得大量“第一手”蜘蛛侠与各种反派战斗的照片，然后用彼得的身分将其卖给号角日报，就可以用合法的方式赚到钱——卖自拍照总不算犯法吧？（笑）



5.杂技大师

这是彼得在成为蜘蛛侠之后才掌握的技巧，原因自然就是上文提到的各种超越人类的身体条件带来的优势，久而久之，他自己本身也学会了大量的杂技动作，甚至能够做出一些常人根本无法达成的超高难度特技动作。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



▲在当“狗仔队”的时候，彼得也可以靠着自己过人的身手来强行“偷拍”。

6.格斗高手

这个特长是在随着漫画连载而逐渐出现在彼得身上的。在一开始他并不精于常规意义上的格斗技巧，毕竟他只是一个单身家庭孩子，既没有机会学习武术，也没有哪里突然冒出来的隐居高手来给予他指点。但随着他作为超级英雄的生涯逐渐延长，彼得在建立了一套属于自己的战斗方式之外，也碰到了许多在格斗这一方面足以充当他师父的超级英雄。最典型的例子就是美国队长和上气，前者是变异英雄里的近身格斗专家，他专门为蜘蛛侠进行过徒手格斗训练，而后者则是在蜘蛛侠暂时失去了蜘蛛感应的时候给予了他战斗方式上的锻炼，以让彼得能够更好地在战斗当中保护自己。

靠着这两位高手的协助,彼得创造了“蛛形拳”(Way of the Spider)，并且随着他逐渐取回了自己的蜘蛛感应，他在这一战斗方式上的水平也日益增高，光是在漫画的故事里，他就曾经击败过不少擅长近身格斗的对象，例如金刚狼、蜘蛛女侠、黑豹和鹰眼等等，也能够和美队和上气两位师傅分别打个平手，就连擅长武术的英雄铁拳也声称蜘蛛侠非常难对付，因为蜘蛛感应在近身格斗当中太占优势了。



▶蜘蛛侠是少数敢正面和美国队长进行格斗的超级英雄。

弱点

总体而言，因为蜘蛛侠没有达到超人那种几乎全方位碾压的强大程度，所以他也没有被编剧们安排一些像是氪石那么明显的罩门，毕竟很多常规杀伤手段对蜘蛛侠也是有效的，他的对手也用不着对他采取什么针对性的杀招。不过严格而言，他也的确有一些不那么有优势的地方，例如下面的几个。

1.蜘蛛感应失灵

蜘蛛侠的感应能力可以说是他身上最强大的地方，但某些时候也是他最大的软肋，毕竟他已经习惯了被这种能力指引着去战斗和飞檐走壁，所以一旦蜘蛛感应出现问题，蜘蛛侠的能力就肯定会受到影响。

导致蜘蛛感应失灵的情况并不特别多见，但一般都比较危险，例如有特定的设备和药物可以削弱蜘蛛感应，而使用这种手段的大多都是蜘蛛侠的宿敌。另外一些不会触发蜘蛛感应的对象则是因为他们本身并不被判定为危险对象，例如彼得的克隆体（猩红蜘蛛本·莱利）以及那些和蜘蛛侠本身有特殊联系的对象，像是毒液共生体和作为其衍生对象的“血清”（Anti-Venom），所以在和这些特定的对手抗衡时，蜘蛛侠就不得不采取不一样的策略。



▶失去了蜘蛛感应的蜘蛛侠（中）不得不穿上防御能力更强的MK.II战服来保护自己。

2.乙基氯

乙基氯（Ethyl Chloride）是带有麻醉性的物质，在某些场合当中也被用于充当杀虫剂，按照蜘蛛侠被强化过的免疫系统来看，他应该是对这种物质有很强大的抵抗能力。但或许是因为他的能力来源是蜘蛛，所以他对于这种物质的不良反应比一般人都要严重，勉强算是他的“氪石”。这种物质也因此成为了专门针对蜘蛛侠的反派“蜘蛛杀手”（Spider-Slayer）最常用来削弱蜘蛛侠的手段。



▲蜘蛛杀手登场时就立刻释放了针对蜘蛛侠的乙基氯。

3.倒霉

这是一个在角色设计基调上定下来的“弱点”。仔细回想一下彼得的人生轨迹，我们都会觉得这是一段本质上充满了不幸的人生：父母在他年幼时去世，叔叔后来惨遭罪犯杀害，在学校的生活并不愉快，经常遭受贫穷困扰等等。

变成蜘蛛侠原本应该是他生活当中的一个转折点，但选择作为一个隐藏身份的英雄令他的生活在一方面变得跌宕起伏，在另一方面却变得更加凄苦，他必须要身边最亲密的人撒谎来隐瞒自己的另一个身分，行侠仗义不是打卡上班，没有时间表可言，所以当蜘蛛侠辛辛苦苦打击完犯罪，还需要以彼得的身分去面对迟到、旷课和不守时等谴责，并且还无法进行反驳。

最重要的是，这种不幸也延伸到了与彼得关系亲密的人身上，最典型的例子就是他的第一位恋人格温·史黛西，她被识破了彼得身分的绿魔绑架，还被从高空中扔向地面，蜘蛛侠射出蛛丝在她落地前拉住了格温，但是过强的反作用力折断了她的颈椎，所以格温还是最终不幸去世。

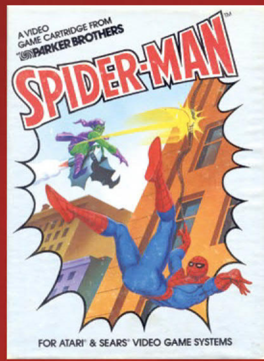


▶格温不幸死亡的瞬间。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

“《蜘蛛侠》系列”主机游戏年表

1982



蜘蛛侠

游戏原名	Spider-Man
平台	Atari 2600
游戏类型	ACT
开发商	Atari
发行商	Parker Brothers

“《蜘蛛侠》系列”的第一款作品完全由雅达利公司自行研发，本作的玩法也是系列惟一。玩家在游戏中的目的就是操作点阵造型的蜘蛛侠不断地延伸蛛丝往上爬，最后登顶拆解类似炸弹一样的东西就算过关。在登顶的过程中会有炸弹和经典敌人绿魔的阻碍，收集路上的人质和炸弹可以获得更高的分数。蜘蛛侠只要受到攻击或者蛛丝粘空就会往下掉落，掉到地面就算输，所以整个游戏还是有些难度的（特别是开头）。值得一提的是，本作的画面虽然受年代技术的局限，但确切地实现了蜘蛛侠的蛛丝摆荡动作，还原了蜘蛛侠的一大特点。

1984

追踪探查 蜘蛛侠

游戏原名	Questprobe: Spider-Man
平台	Apple II、ZX Spectrum、Atari 8-bit、C-64、DOS、AE
游戏类型	AVG
开发商	Adventure International
发行商	Adventure International



1989

毁灭博士复仇中的超凡蜘蛛侠与美国队长

游戏原名	The Amazing Spider-Man and Captain America in Dr. Doom's Revenge
发售年份	1989年
平台	MS-DOS、Amiga、Atari ST、Amstrad CPC、ZX Spectrum、C-64
游戏类型	ACT
开发商	Paragon Software
发行商	Empire Software



本作是以超凡蜘蛛侠与美国队长为主角的一款格斗类游戏，玩家需要操作蜘蛛侠与美国队长轮流上阵，与毁灭博士带领的超级反派们进行战斗。游戏的流程推动方式是完成一场场对战，途中偶尔会穿插一个横版躲避弹幕的关卡。角色除了基础的跳跃外，还能使用专属的招式攻击敌人，比如蜘蛛侠可以发射蜘蛛丝、美国队长则是抛出盾牌，不过游戏全程没有BGM，打击音效时有时无，手感相对糟糕。玩家在每场战斗前都可以看到一张屏蔽了部分内容的彩色漫画CG，随着战斗的完成会逐渐解锁，CG的内容对应官方漫画，但是信息量非常少，好在官方为本作的盒装版制作了漫画书，补充了一些故事内容。



1990

超凡蜘蛛侠

游戏原名	The Amazing Spider-Man
平台	GB
游戏类型	ACT
开发商	Rare
发行商	Acclaim Entertainment



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



超凡蜘蛛侠 VS 金并

游戏原名	The Amazing Spider-Man vs. The Kingpin
平台	SMS、MD、GG、MD-CD
游戏类型	ACT
开发商	Technopop
发行商	Sega



超凡蜘蛛侠



游戏原名	The Amazing Spider-Man
平台	Amiga、MS-DOS、C-64、Atari ST
游戏类型	ACT
开发商	Paragon Software
发行商	Oxford Digital Enterprises

本作是《蜘蛛侠》的改编游戏中第一款平台动作类游戏，无论是画面风格和玩法都参考了《恶魔城》，故事讲述了蜘蛛侠的妻子玛丽·简被神秘客绑架，蜘蛛侠为拯救妻子独闯龙潭。本作的一大特色在于为了符合神秘客身为前电影特技师的设定，游戏中所有关卡实际上都是电影场景，场景从现代的高楼大厦到古时候的幽灵古堡应有尽有。而蜘蛛侠的独特能力，诸如利用蜘蛛丝快速移动、蜘蛛感应等都在游戏中得到了还原。除了敌人，玩家还需要解除神秘客布下的重重机关方能通关。值得一提的是，同年本作还推出了 GB 版，GB 版由后来开发了“《森喜刚国度》系列”的 RARE 负责，而除了故事和横版动作这两点相似以外，两者的区别非常大，基本可以视为两个不同的游戏。

1991

蜘蛛侠 街机版



游戏原名	Spider-Man The Video Game
平台	Arcade
游戏类型	ACT
开发商	Sega
发行商	Sega

本作是首款采用了横版闯关式玩法的《蜘蛛侠》，游戏一共有 4 名可操作角色：蜘蛛侠、黑猫、纳摩以及鹰眼，玩家可以扮演这些英雄打击犯罪，维护社会的和平与秩序。本作的战斗镜头有远近景之分，近景是近身战，远景是射击战，角色操作起来相当简单，比如 A 键是攻击、B 键是跳跃，AB 组合可以使用特殊技，而在空中是还能做出其他动作。游戏只有 4 个大关卡，但流程却不算短，玩家会随着剧情的推动遇到漫威旗下知名的恶棍敌人，比如章鱼博士、毒液等，最后甚至还要与毁灭博士决一高下。本作除了单人游玩外，也支持与其他玩家进行最多 4 人的合作闯关。

1992

超凡蜘蛛侠2

游戏原名	The Amazing Spider-Man 2
平台	GB
游戏类型	ACT
开发商	Bits Studios
发行商	Acclaim Entertainment



蜘蛛侠&X战警 来自虚拟的复仇

游戏原名	Spider-Man and the X-Men in Arcade's Revenge
平台	SFC、MD、GG、GB
游戏类型	ACT
开发商	Software Creations、Unexpected Development（GB）
发行商	Acclaim Entertainment



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

1993

蜘蛛侠 六邪归来



游戏原名	Spider-Man: Return of the Sinister Six
发售年份	1992年
平台	FC、SMS、GG
游戏类型	ACT
开发商	Bits Studios
发行商	Acclaim Entertainment

本作基于 1992 年的漫画《超凡蜘蛛侠》改编而来，讲述了章鱼博士想要借助险恶六人组的帮助接管整个世界，蜘蛛侠必须设法阻止他们的故事。游戏的玩法是横版闯关，除了战斗之外，有时还要找到钥匙或起爆装置等物件才能过关。蜘蛛侠在游戏中只有一条命，不过可以续命一次，回复能量槽的手段则非常少，基本上只有打倒敌人一种途径。本作的 3 个平台版本都有所区别，SMS 版在难度上要比 NES 版简单，比如取消了部分敌人，道具被放到更加显眼的地点以便拾取，大 BOSS 章鱼博士与神秘客只剩一条血量槽等等（他们在 NES 版中会在落败前再生几次）。

1994

超凡蜘蛛侠3 蜘蛛杀手的入侵

游戏原名	The Amazing Spider-Man 3: Invasion of the Spider-Slayers
平台	GB
游戏类型	ACT
开发商	Bits Studios
发行商	Acclaim Entertainment



蜘蛛侠与毒液 极限屠杀

游戏原名	Spider-Man and Venom: Maximum Carnage
平台	SFC、MD
游戏类型	ACT
开发商	Software Creations
发行商	Acclaim Entertainment



1995

超凡蜘蛛侠 致命敌人

游戏原名	The Amazing Spider-Man: Lethal Foes
平台	SFC
游戏类型	ACT
开发商	Argent
发行商	Epoch Co.



毒液&蜘蛛侠 分离危机

游戏原名	Venom/Spider-Man: Separation Anxiety
平台	SFC、MD
游戏类型	ACT
开发商	Software Creations
发行商	Acclaim Entertainment



蜘蛛侠 动画系列

游戏原名	Spider-Man: The Animated Series
平台	SFC、MD
游戏类型	ACT
开发商	Software Creations
发行商	Acclaim Entertainment



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

1996

超凡蜘蛛侠 火焰之网

游戏原名	The Amazing Spider-Man: Web of Fire
平台	Sega 32X
游戏类型	ACT
开发商	BlueSky Software
发行商	Sega



2000

蜘蛛侠



游戏原名	Spider-Man
平台	DC、GBC、N64、PS
游戏类型	ACT
开发商	Neversoft、Vicarious Visions（GBC）、Edge of Reality（N64）
发行商	Activision

本作是漫威在 90 年代末期破产后，授权推出的第一款蜘蛛侠游戏，在发售之初便获得了媒体间的一致好评，并在随后又发售了两部续作。虽然在配音演员和外形设计上都参考了 90 年代的动画，但实际上两者间并没有什么关系。本作在 GBC 上是一款很普通的卷轴式动作游戏，在其他平台上则是 3D 动作游戏，总体色调偏暗。

在当时新兴的 3D 机能帮助下，本作已经可以利用蛛丝在建筑物间立体化移动了，还有在大楼间的追逐场景。此外，玩家还可以输入作弊代码来获得多套战衣，有的只能改变外形但有的可是拥有全新的能力。

2001

蜘蛛侠2 险恶六人组

游戏原名	Spider-Man 2: The Sinister Six
平台	GBC
游戏类型	ACT
开发商	Torus Games
发行商	Activision



蜘蛛侠2 对抗电光人

游戏原名	Spider-Man 2: Enter Electro
平台	PS
游戏类型	ACT
开发商	Vicarious Visions
发行商	Activision



蜘蛛侠 神秘的威胁

游戏原名	Spider-Man: Mysterio's Menace
平台	GBA
游戏类型	ACT
开发商	Vicarious Visions
发行商	Activision



2002

蜘蛛侠



游戏原名	Spider-Man: The Movie
平台	Xbox、PS2、GC
游戏类型	ACT
开发商	Treyarch
发行商	Activision

本作改编自同年由托比·马圭尔主演的电影，是一款关卡制的动作游戏。剧情基本改编自电影，但在电影中的反派只有绿魔的基础上加入了电光人、震动人、毒蝎和秃鹫。而在本作的 Xbox 版中，原作中的反派“猎人克莱文”也出现在了游戏当中，并有自己的专属关卡。受制于游戏规模，虽然玩家在游戏中可以体验蜘蛛侠使用蜘蛛丝在高楼大厦间快速移动，但游戏还不是开放世界题材。关卡种类繁多，除了一般的战斗以外，还有追逐、潜入和救人。玩家还可以通过在关卡中收集“金色蜘蛛”来解锁全新的连段攻击。值得一提的是，本作在通关后，玩家可以使用原作里大反派诺曼·奥斯朋的儿子哈利·奥斯朋身穿绿魔的制服进行游戏，虽然关卡完全一样，但故事却是讲述在另一条时间线上，哈利对抗他父亲雇佣的“另一个绿魔”。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

2004

蜘蛛侠2



游戏原名	Spider-Man2
平台	Xbox、PS2、GC、GBA、NDS、PSP
游戏类型	ACT
开发商	Treyarch、Digital Eclipse（GBA）、Vicarious Visions（NDS/PSP）
发行商	Activision

和前作不同，同样是改编自同名电影的《蜘蛛侠 2》虽然同样是一款动作游戏，但已经不再是关卡制，而是变成了一款开放世界游戏，玩家可以自由地在曼哈顿利用蜘蛛丝快速移动。和前作类似，为了适应游戏版的节奏，本作在原作章鱼博士的基础上加入了犀牛人、神秘客和震动人这几个敌方 BOSS，另外在通关后还有隐藏 BOSS“Calypso”供玩家挑战，另外原作里的黑猫也有登场，并协助蜘蛛侠对抗章鱼博士。而除了主线任务外，游戏中还有数量众多的支线任务供玩家选择，完成这些支线任务后玩家能够获得“英雄点数”作为奖励，使用这些点数可以提升蜘蛛侠的能力。和主机版相比，本作的掌机版区别非常大，GBA 版和 NDS 是一款横版动作游戏，后者更是系列第一款 3D 横版动作游戏；而 PSP 版虽然同样改编自电影，但玩法却和 2002 年《蜘蛛侠》完全一样，连人物动作都没改。

2005

终极蜘蛛侠



游戏原名	Ultimate Spider-Man
平台	NGC、NDS、PS2、Xbox
游戏类型	ACT
开发商	Treyarch、Beenox
发行商	Activision

本作在 NDS 上是个横版过关游戏，在其他平台则是个 3D 动作游戏。但无论在哪个平台，在画面上都采用了独特的 3D 动画渲染技术，把色彩和线条巧妙搭配起来达到一种近似手绘的效果，把游戏的美式漫画风格发挥的淋漓尽致。而过场动画更是直接以漫画的形式展现，角色还会在扭打中跨过好几个格子，看剧情时仿佛在看一本漫画书，还原度非常高。操纵角色上主要还是蜘蛛侠和毒液，但随着游戏进度的推进还能操纵屠杀和终极蜘蛛侠，每个角色都有各自不同的特色。但令人有点不明白的是，在中间的一段赛跑剧情中，蜘蛛侠是怎么跑过可以超音速飞行的霹雳火的…

2006

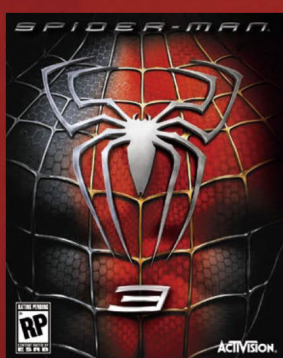
蜘蛛侠 为纽约而战

游戏原名	Spider-Man: Battle for New York
平台	GBA、NDS
游戏类型	ACT
开发商	Torus Games
发行商	Activision



2007

蜘蛛侠3



游戏原名	Spider-Man3
平台	X360、PS3、Wii、PS2、GBA、NDS、PSP
游戏类型	ACT
开发商	Treyarch/Vicarious Visions（Wii/PS2/GBA/NDS/PSP）
发行商	Activision

本作为电影改编的第三作，主机版同样是由 Treyarch 开发，上世代和掌机版本则是由 Vicarious Visions 负责。主机版玩法依然是开放世界，而和前两作类似，本作在电影基础上加入新反派的同时，不同版本间的差异非常大。在 PS3 和 X360 版中，登场的反派除了电影中的绿魔、毒液和沙人以外，还加入了金并、犀牛人、毒蝎、猎人克莱文、蜥蜴博士和原创角色“Mad Bomber”。但在 Wii/PS2/PSP 版中，金并、犀牛人、和毒蝎被吸血鬼莫比乌斯和尖叫取代，而 GBA 版更是大幅度缩水，登场的只有电影中的三个反派和电光人。而为了反映操作特色，Wii 版加入了体感操作，而 NDS 版则可以用触摸笔玩，是本作的最大特色之一。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



蜘蛛侠 敌友难辨



游戏原名	Spider-Man: Friend or Foe
平台	NDS、PS2、PSP、Wii、X360
游戏类型	ACT
开发商	Next Level Games、Artificial Mind+Movement（NDS/PSP）
发行商	Activision

若说本作最大的特色是什么，那一定是与伙伴们的通力合作。正如标题中“敌友莫辨”所描述的，绿魔、章鱼博士、蜥蜴博士等本是敌人的超级反派，在满足条件后都会成为蜘蛛侠的伙伴，可操纵角色多达 14 人，允许双人同时游玩。除了能在战斗中帮忙击退敌人外，不少的机关都需要伙伴的帮忙，可以说他们在流程中扮演着非常重要的角色。此外剧情场景也遍布世界各地，其中包括中国、日本、埃及等文化气息浓厚的地区，能让蜘蛛侠在世界各地飞荡也有一番风味。

NDS 上算是 2.5D 的横板过关游戏，玩家可以操纵角色在上下屏间来回移动。其他平台上倒是非常传统的 3D 动作游戏，玩家必须清干净当前区域所有的怪物才能继续前进。

2008

蜘蛛侠 暗影之网



游戏原名	Spider-Man: Web of Shadows
平台	NDS、PS2、PS3、PSP、Wii、X360
游戏类型	ACT
开发商	Shaba Games、Treyarch、Griptonite Games（DS）、Amaze Entertainment
发行商	Activision

本作在 NDS、PSP、PS2 平台上都是一个 2.5D 的横版过关游戏，玩家可以在自己的红色战衣和黑色战衣中随意切换，红色侧重于快速移动和机动性，而黑色更侧重于压倒性的攻击力和大面积的攻击范围。游戏中会有多个选项供玩家选择，不同的决定将会影响结局的走向。

而其他平台上则更接近于一个 3D 沙箱游戏。战斗更加立体化，有的场景甚至允许玩家站在墙面上打斗，尤其是在超高层建筑的玻璃外墙上战斗时更是刺激。系统上并不限制玩家前进的方向，玩家自由选择对抗那些 BOSS。同样的，本版本也有红黑两种战衣及多结局设定，而且 Wii 版上还有包括钢铁蜘蛛侠、蜘蛛侠 2099 等 6 套人气战衣作为特典供玩家选择。

2010



蜘蛛侠 破碎维度

游戏原名	Spider-Man: Shattered Dimensions
平台	NDS、PS3、Wii、X360
游戏类型	ACT
开发商	Beenox、Griptonite Games（NDS）
发行商	Activision

虽然本作还是系列中较为常见的关卡式 3D 动作游戏，但游戏的重心破天荒地放到了多重宇宙的概念上。正如封面所示，玩家在游戏里可以使用 4 种蜘蛛侠，他们分别是超凡蜘蛛侠、暗影蜘蛛侠、蜘蛛侠 2099 和终极蜘蛛侠，他们的经典死对头也会在游戏里登场。另外，每个蜘蛛侠都有各自的特点，对应他们的关卡也会有不同的风格，比如超凡蜘蛛侠只是清版过关，到了暗影蜘蛛侠则变成以暗杀为主的潜入类游戏，以此保持玩家的新鲜感。顺带一提，本作的 NDS 版仍然保持了 3D 横版过关的模式，剧情和其他版本差不多，追加了对应触摸屏的小游戏，但奇怪的是，游戏里并没有加入终极蜘蛛侠的世界观，对于《蜘蛛侠》的粉丝来说有些可惜。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

2011

蜘蛛侠 时间的边缘

游戏原名	Spider-Man: Edge of Time
平台	NDS、3DS、PS3、Wii、X360
游戏类型	ACT
开发商	Beenox
发行商	Activision



2012

超凡蜘蛛侠



游戏原名	The Amazing Spider-Man
平台	NDS、3DS、PS3、X360、Wii、Wii U、PSV
游戏类型	ACT
开发商	Beenox、Other Ocean Interactive（DS）、Mercenary Technology（PSV）
发行商	Activision

这款游戏是配合同年上映的电影《超凡蜘蛛侠》所发售的游戏，在所跨的平台数量上就可以看出其野心所在，并在随后的 2014 年推出了续作。

在 PS3、Xbox 360、Wii U 等高清版本上，本作采用 3D 的开放世界搭配上大量的电影化过场，在总体感觉上已经很接近与我们今日所玩到的《漫威蜘蛛侠》。而且随着角色血量的降低，蜘蛛侠身上的战衣还会出现不同程度的破损，看着裸露的肌肉代入感非常强（笑）。3DS 和 Wii 版本则舍弃了开放世界，但仍然保留故事情节在内的不少高清版主机的设计，还增加了不少新的系统设计。





2014

超凡蜘蛛侠2

游戏原名	The Amazing Spider-Man 2
平台	3DS、PS3、PS4、Wii U、X360、XOne
游戏类型	ACT
开发商	Beenox、High Voltage Software（3DS）
发行商	Activision



2018

漫威蜘蛛侠

游戏原名	Marvel's Spider-Man
平台	PS4
游戏类型	ACT
开发商	Insomniac Games
发行商	SIE





本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

MARVEL

SPIDER-MAN



作为一款开放世界游戏，本作难度相对其他同类作品收集和攀爬都要简单不少，不过战斗仍非常硬核，哪怕最简单的难度，敌人的伤害依旧非常夸张。本篇攻略便将详细从系统方面为各位读者排忧解难，同时主线、奖杯指南以及隐藏要素也不会落下。

PS4

漫威蜘蛛侠		SIE	
Marvel's Spider-Man		动作冒险	中文版
2018 年 9 月 7 日	本地 1 人	无对应周边	
售价 398 港币			

文 六等星 美编 NINA

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

系统指南

键位说明



按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
L1	装置轮盘
L2	瞄准
L3	蹲坐/俯冲
R1	使用装置
R2	摆荡/奔跑
R3	蜘蛛感应
□	普通攻击
×	跳跃
○	回避
△	蛛网重击
OPTIONS	暂停菜单
触控板	游戏菜单

蛛丝移动心得

本作不存在载具的设定，蜘蛛丝是蜘蛛侠主要的移动方式，那么如何在不利用快速移动点的情况下，快速的到达目的地成为了每一名玩家的必修课。虽然看上去各类动作非常华丽，不过实际操作起来还是很简单的。

基础摆荡

基础摆荡是比较容易上手的初期移动方式，只要四周有高于玩家的建筑、栏杆等，按住 R2 键便可开始摆荡，想更快的朝前移动便在摆到水平方向时松手，一直按住 R2 键则可以提升摆荡的高度，最高可达到蜘蛛丝黏着点的高度。



空中弹跳

在摆荡于空中的时候按下 × 键，可以向前方发射蛛丝，使蜘蛛侠向前飞跃一段距离，配合摆荡可以快速朝水平方向移动。此外还能强制转移摆荡的惯性方向，在空中进行急转弯。连续使用空中弹跳会让自己缓慢下降，学会了技能“蛛丝射手 - 快速弹跳”后，在空中进行的前两次弹跳可保持水平高度。

定点飞跃

游戏会自动标识出屏幕中间区域最近的可站立地点，按下 L2+R2 键即可弹跳到指定点处。后期随着摆荡要求越来越复杂，玩家需要频繁使用这个操作来精确快速地到达指定位置。

当玩家跳出去踩到指定位置之前，按下 × 键即可在落地后快速飞跃出去，并能获得额外的冲刺速度。在学会了技能“蛛丝射手 - 定点飞跃推进”后，落地的瞬间精准按下 × 键，额外获得的冲刺速度会进一步提升，是最主要且最快速的移动方式。



贴墙奔跑

只需要按住 R2 键即可在墙壁上奔跑，拐角处按下○键可向两侧发射蛛丝用来通过拐角处，向上奔跑时按下 × 键则可快速在墙壁上跳跃移动。

战斗心得

本作中连段比较简单，主要是根据敌人的攻击见招拆招。毕竟不是硬核的动作游戏，敌人的伤害也非常夸张，以稳为主。下面介绍几个战斗时通用的思路，保证各位读者在任何环境下都能游刃有余。

战术思路

浮空

战斗中尽量将敌人分散，防止被敌人包围，灵活利用长按□键的浮空攻击创造出 1V1 的战斗空间。空中的连段一般以攻击三次后长按△键进行后续追击，无论是将敌人甩出去还是将远处的敌人拉至空中都是不错的选择。

浮空适用于大部分敌人，尤其是对付带有盾牌的敌人，攻击一次后按下○键便可绕到身后进行浮空攻击。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

重击派生

△键的蛛丝重击除了最基本的让玩家快速接近敌人外，后续的派生同样都是些非常实用的进攻手段。

实用的简单招式为□键攻击一次后，长按△键将敌人踢飞，在高楼作战时可以直接将敌人踢出场外。而地面战时，对于浮空或是被蛛丝束缚的敌人，长按△键可将其当做物品投掷出去，继续长按△键又能将其他敌人拉到面前继续输出。

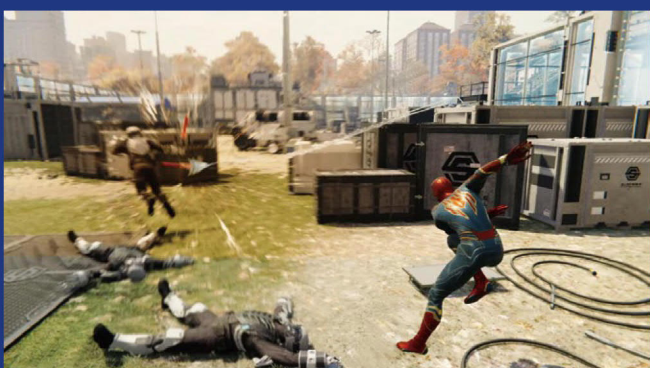
灵活利用△键重击派生可以快速清理较弱的杂兵，削减场上的敌人数量，尤其是站在远处放暗枪的远程敌人。



投掷物品

L1+R1 投掷场景中的物品是后期战斗中常用的技巧，但很容易被一些玩家忽视。投掷场景中的物品不仅能将周围所有角度的敌人打进硬直状态，投掷出的伤害其实非常夸张。并且这个招式在技能表中拥有最多的加成效果，全部学会后能成为主要的输出手段。

这招主要适用对象为精英敌人，因为他们对于一般的攻击手段都有一定的抗性，但都无法抵抗投掷出去的物品。



活用装置

除了常规的战斗外，装置也是快速清理敌人的强力手段，因为无论是什么级别的敌人，只要在被蛛丝束缚的情况下倒地或是靠在墙壁上便会被彻底束缚，失去战斗力。

最简单的是利用“冲击蛛网”射击敌人，敌人会被直接束缚并推出七八米的距离，调整好角度可以直接将敌人黏在墙上。在弹药不足的情况，最基础的蛛网发射器也可以造成轻微的击退效果。另一种简便方法是将敌人打浮空待其落下躺在地上后，使用蛛网发射器便可将其彻底束缚。除了这些外绊雷和电击蛛网应对小范围的敌人也效果极佳。

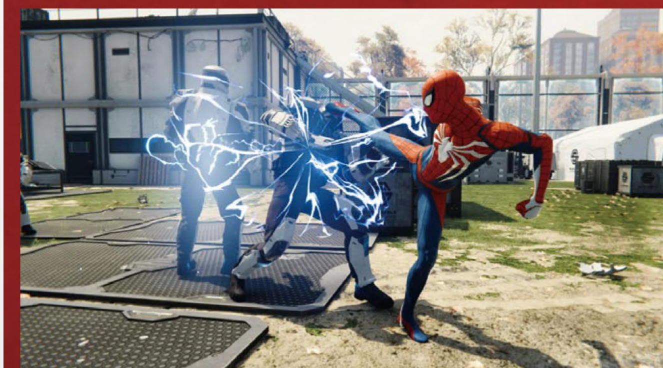
在后期解锁了全部装置后，装置之间的组合效果就更为明显，例如使用蛛网炸弹将大范围的敌人全部束缚后，再使用震荡波动便可一次性将大量的敌人黏在墙壁上，悬吊炸弹效果快结束时丢出蛛网炸弹也能到达类似的效果。



难点敌人应对方案

银貂士兵

银貂士兵盔甲发光时对蛛丝攻击免疫，而在其濒死后使用蛛丝束缚也显得过于浪费。该类敌人无论兵种，强烈建议只使用电击蛛网应战，发射后可以连锁将敌人行动全部限制住，此时攻击来累计专注值，发动终结技后又能回复电击蛛网的使用次数。注意，如果使用其他的装置便无法保证终结技后电击蛛网的回复，并且其他装置对付银貂士兵的确有些力不从心，如果实在没有电击蛛网的弹药，则推荐使用悬吊矩阵进行控场。



单持武器型敌人

这类敌人攻击第一下后要立马闪避到身后，后期这类敌人高概率会直接反手攻击玩家，虽然伤害不高，但是很影响累计连击数。

壮汉

壮汉在正常状态下玩家无法对其造成任何伤害，他会不停防御玩家的攻击或是反击，只有攻击的间隔期间打断或者被控制的状态才能造成伤害。

远程敌人

作战时优先解决的目标，调整好角度直接使用△键即可超远距离到达敌人面前，或者远距离使用冲击蛛网直接解决。在银貂基地的战斗中，开战之前务必先将周围有狙击手的哨塔拉倒再开战。

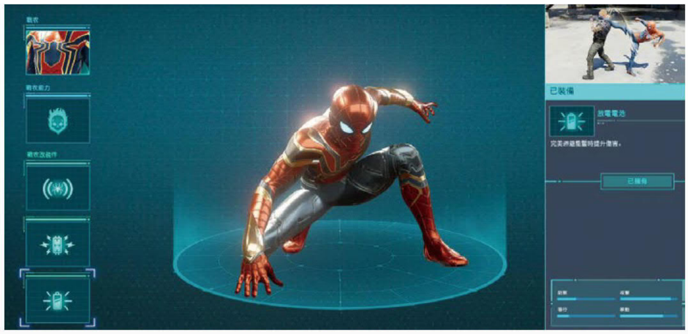
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

成长心得

战衣与装置

战衣技能效果虽然非常明显，但是CD时间太长，不建议消耗太多的代币资源去制作，毕竟更多追求的是外观效果。战衣改装件提供的效果则要实用很多，并且除了效果外注意屏幕右下角还会显示四维属性的提升，可按自己的需要自由搭配。

装置最优先推荐升级的是“冲击蛛网”与“电击蛛网”，一个用来迅速减少敌人数量，一个控制精英敌人效果绝佳。接着是绊雷，绊雷非潜行时可以当做不需要考虑角度即可一击



击败敌人的高级版“冲击蛛网”。

升级战衣与装置的代币需要通过解决地图上非主线事件才能获得，难度不高，后文会详细说明各个非主线项目的玩法，建议流程中顺路获取。

战衣改装清单

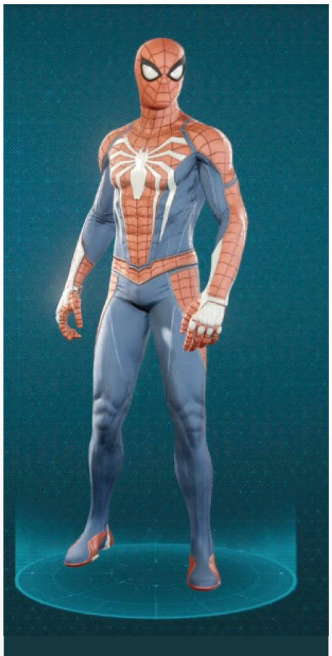
改装件名	功能	制作条件	要求等级
战斗科技	攻击产生额外的专注值	犯罪代币×1	-
胶垫	削减敌人造成的近战伤害	犯罪代币×3、背包代币×1	-
远程扫描器	增加蜘蛛感应的扫描范围，显示更远处的物品与敌人	地标代币×1、背包代币×1	-
战斗分析仪	增加打败敌人获得的XP	地标代币×1、犯罪代币×3	5
放电电池	完美回避能暂时提升伤害	地标代币×1、犯罪代币×3	5
无声脚步	潜行时，敌人要花更久时间才能发现你	地标代币×2、背包代币×1	5
弹道导入	减少敌人子弹造成的伤害	基地代币×1、犯罪代币×3	5
拾荒者	终结技可以额外产生装置弹药	犯罪代币×3、研究代币×1	8
动力电池	提升累积专注值的速度	挑战代币×1、犯罪代币×3	8
反作用镜片	削减闪光弹和眩晕弹的效果	犯罪代币×4、研究代币×2	10
蛛网出击	蛛网攻击能产生更高的专注值	犯罪代币×4、研究代币×1	10
急救	提升使用专注值治疗的生命值	地标代币×2、研究代币×1	15
生物扫描器	扫描过的敌人会被标示起来，直到战斗开始	基地代币×1、研究代币×3	15
全充电电容	生命值超过100时提升伤害	基地代币×2、犯罪代币×4	20
威胁感应器	完美回避后时间放慢	基地代币×1、研究代币×2	20
充电外网	让战衣表面通电，电晕碰触到的敌人，发动后需要重新充电	犯罪代币×6、研究代币×2	25
代谢转化器	有机会在承受伤害时生成装置弹药	研究代币×3	25
生物细网	吸收部分敌袭伤害，且连击计数不会归零	地标代币×2、犯罪代币×6	30
爆破护甲	削减受到的爆破和火箭炮伤害	挑战代币×6、犯罪代币×6	30
维生技巧	生命值低下时，自动消耗一格专注值来治疗自己	挑战代币×3、研究代币×3	35
强磁保护	削减电击棍和电击武器引起的触电状态持续时间	基地代币×2、挑战代币×4	35
风暴闪电发射装置	利用空中攻击累积电能，在地面上攻击敌人时释放能量	犯罪代币×6、研究代币×4	45
距离感应器	在迷你地图上显示附近的秘密相片地点	地标代币×3、研究代币×6	50

装置清单

装置名	功能	制作条件	解锁要求	一级强化材料	二级强化材料	三级强化材料	四级强化材料	五级强化材料
蛛网发射器	快速发射蛛网，朝墙边的敌人发射，可以将对方黏到墙上	初始解锁	-	犯罪代币×3	犯罪代币×2 背包代币×1	地标代币×1 犯罪代币×4	犯罪代币×5 背包代币×1	地标代币×1 背包代币×2
冲击蛛网	强力蛛网喷射液，能立刻缠住敌人并击退	冲击蛛网设计图（剧情获得）×1	-	犯罪代币×4 背包代币×1	地标代币×1 犯罪代币×4	地标代币×1 背包代币×2	地标代币×1 犯罪代币×5	基地代币×1 挑战代币×4
蜘蛛无人机	派遣蜘蛛无人机，寻找邻近敌人并发射能量炮	基地代币×1 研究代币×3	-	地标代币×1 背包代币×2	地标代币×1 犯罪代币×4	地标代币×1 背包代币×2	挑战代币×2 背包代币×2	—
电击蛛网	通电的蛛网能击昏目标，并以电弧伤及邻近敌人	电击枪×1（剧情获得）	-	地标代币×1 背包代币×1	挑战代币×2 背包代币×2	地标代币×1 犯罪代币×4	挑战代币×2 背包代币×2	地标代币×1 背包代币×2
蛛网炸弹	感应式炸弹，能立刻缠住范围内所有敌人	蛛网炸弹设计图×1（剧情获得）	-	地标代币×1 犯罪代币×3	犯罪代币×4 背包代币×1	地标代币×1 基地代币×2	挑战代币×2 背包代币×2	—
绊雷	靠雷射启动的蛛网陷阱，能立刻让敌人动弹不得	雷射部件×1（剧情获得）	-	挑战代币×2 背包代币×2	挑战代币×3 背包代币×2	—	—	—
震荡波动	发射音波脉冲来击飞敌人	挑战代币×2 犯罪代币×6	-	犯罪代币×4 背包代币×1	基地代币×2 研究代币×1	挑战代币×2 犯罪代币×4	挑战代币×3 背包代币×2	—
悬吊矩阵	能将敌人吊到空中，并暂时让敌人无法动弹	基地代币×2 挑战代币×4	Lv25	地标代币×1 背包代币×1	挑战代币×2 犯罪代币×4	基地代币×2 犯罪代币×4	基地代币×2 背包代币×2	挑战代币×4 背包代币×2

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

战衣清单



高级战衣

制作条件：剧情解锁

战衣能力：使用能力后一定时间内快速回复专注值。

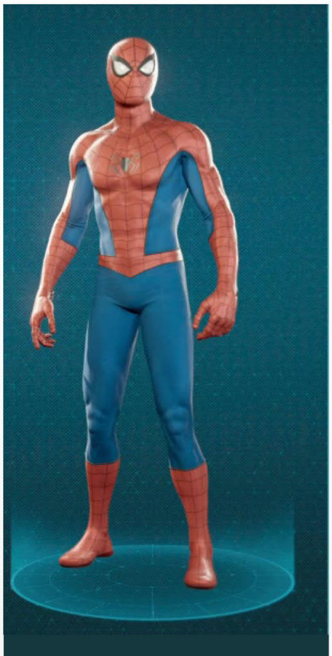


经典战衣（受损）

制作条件：初始拥有

战衣能力：无

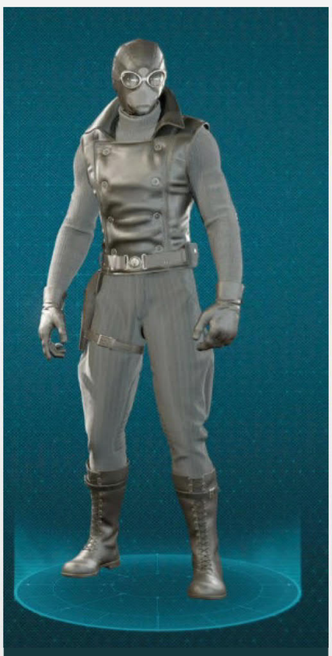




经典战衣（修复）

制作条件：犯罪代币 ×2、背包代币 ×2

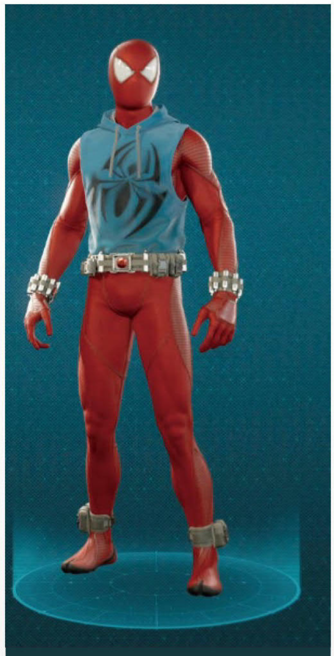
战衣能力：跳跃到空中，用蜘蛛丝束缚住视线内所有敌人。



暗影战衣

制作条件：基地代币 ×1、背包代币 ×2

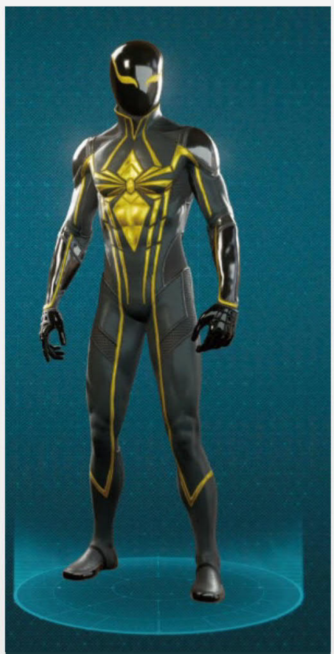
战衣能力：使用能力后一定时间内敌人进入警戒不会呼叫增援。



绯红蜘蛛战衣

制作条件：犯罪代币 ×2、背包代币 ×3

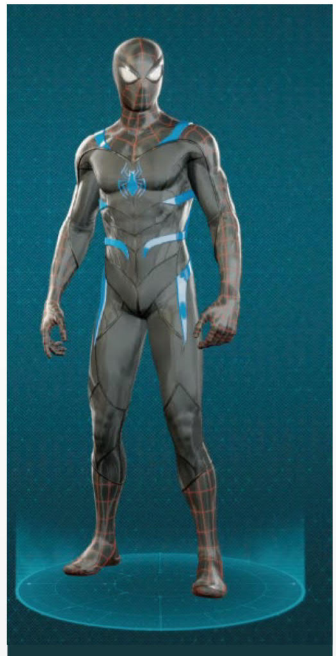
战衣能力：产生数个全息形象诱饵，敌人触碰后会陷入电击状态。



蜘蛛装甲：MK II 战衣

制作条件：地标代币 ×1、基地代币 ×1、研究代币 ×2

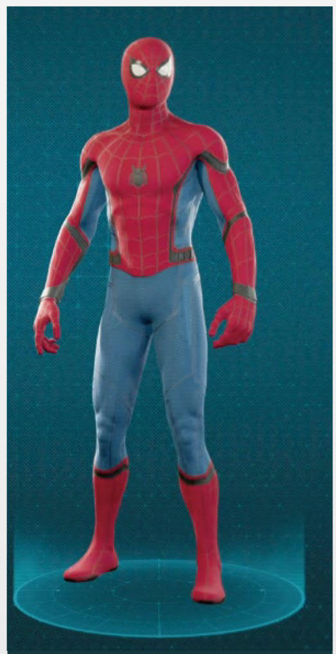
战衣能力：使用能力后一定时间内免疫所有敌人的子弹，即使狙击枪也无法打穿。



秘密战争战衣

制作条件：基地代币 ×1、研究代币 ×2、背包代币 ×2

战衣能力：放出强烈的电磁脉冲，使范围内的所有敌人陷入电击状态。

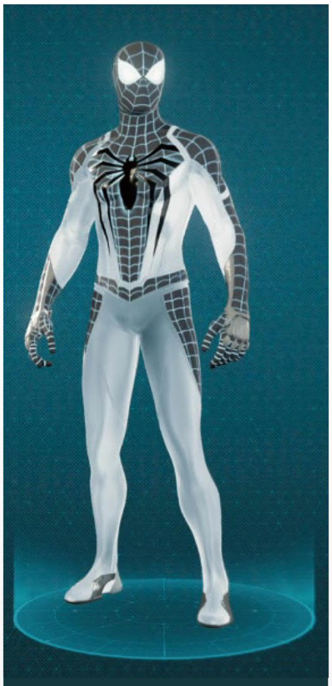


史塔克战衣

制作条件：基地代币 ×1、犯罪代币 ×3、研究代币 ×1

战衣能力：召唤一个强力的蜘蛛无人机辅助作战。

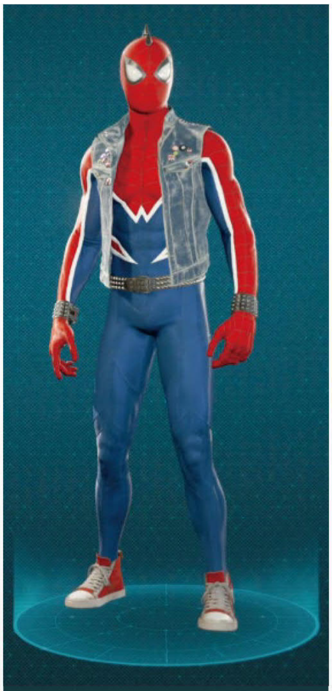
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



负空间战衣

制作条件：地标代币 ×2、基地代币 ×1、研究代币 ×1

战衣能力：放出强烈的负能量，对范围内的敌人造成大量伤害。



蜘蛛庞克

制作条件：地标代币 ×2、犯罪代币 ×3、背包代币 ×1

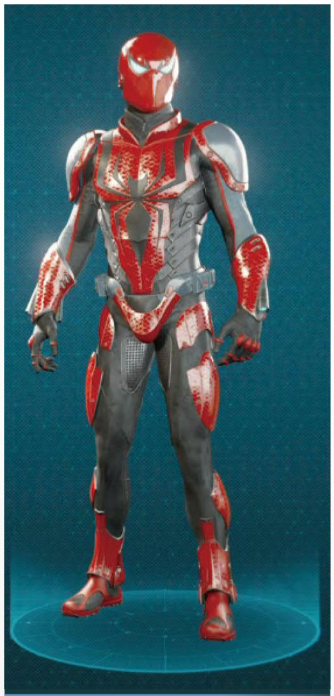
战衣能力：放出强烈的音波，对范围内的敌人造成大量伤害。



恐惧化身战衣

制作条件：基地代币 ×2、挑战代币 ×6、研究代币 ×3

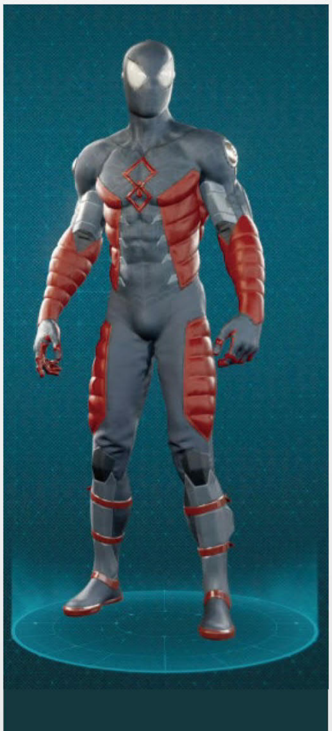
战衣能力：使用能力后一定时间内提升 4 倍攻击力。



蜘蛛装甲：MK III战衣

制作条件：基地代币 ×2、挑战代币 ×4、犯罪代币 ×4

战衣能力：使用能力后一定时间内反弹敌人的子弹，但是对狙击枪无效。



绝缘战衣

制作条件：基地代币 ×1、犯罪代币 ×3、研究代币 ×1

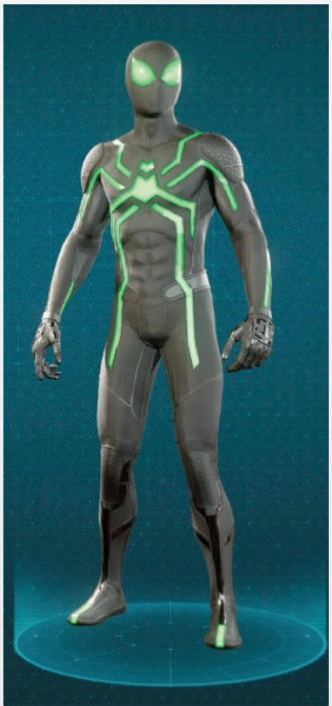
战衣能力：使用能力后一定时间内普通攻击带电击效果。



摔角战衣

制作条件：基地代币 ×2、研究代币 ×2、背包代币 ×2

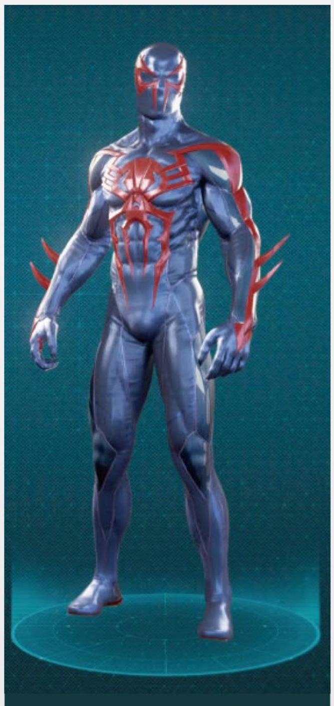
战衣能力：使用能力后一定时间内，长按△键可以直接将敌人投掷出去。



潜行（「大时代」）战衣

制作条件：基地代币 ×2、挑战代币 ×6、研究代币 ×3

战衣能力：制造一个球形空间，在空间内敌人无法看到你的身影。

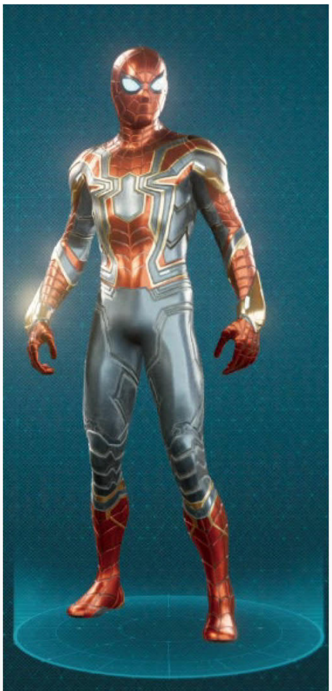


蜘蛛人2099黑色战衣

制作条件：基地代币 ×2、犯罪代币 ×4、研究代币 ×4

战衣能力：减少在空中时的重力，拥有更长的滞空时间。

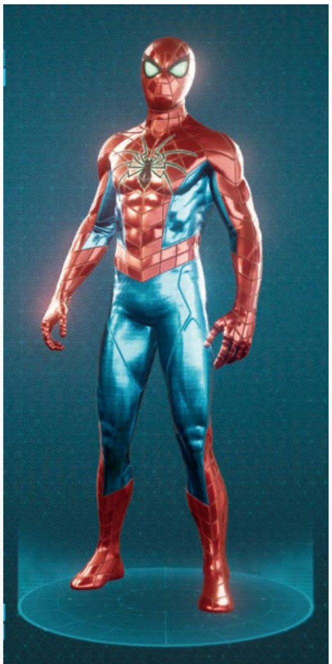
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



钢铁蜘蛛人战衣

制作条件：基地代币 ×3、挑战代币 ×3、犯罪代币 ×4

战衣能力：使用能力后一定时间内伸出 4 只钢铁爪臂，能强制破除敌人的防御。



蜘蛛装甲：MK IV战衣

制作条件：地标代币 ×3、基地代币 ×4、挑战代币 ×4

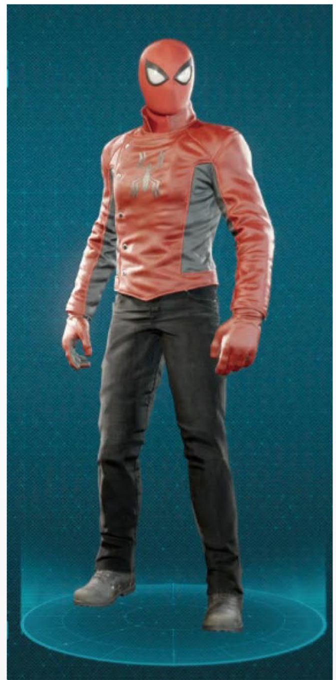
战衣能力：使用能力后一定时间内免疫所有伤害。



蜘蛛人2099白色战衣

制作条件：基地代币 ×4、挑战代币 ×4、犯罪代币 ×4

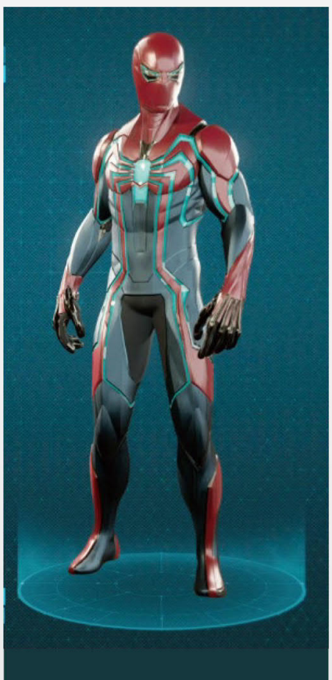
战衣能力：使用能力后一定时间内每一次攻击都可以将敌人击飞。



背水一战战衣

制作条件：犯罪代币 ×20

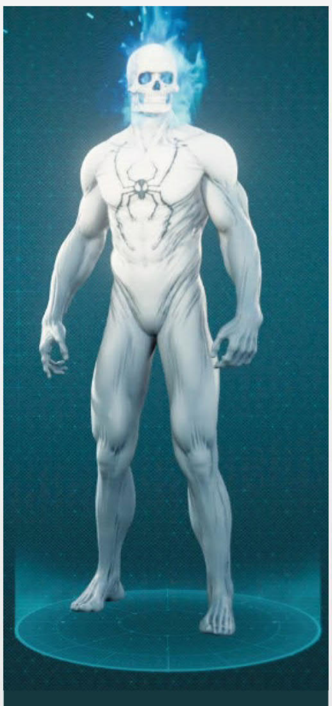
战衣能力：使用能力后一定时间内可以直接击穿敌人的盾牌。



疾速战衣

制作条件：地标代币 ×2、挑战代币 ×4、背包代币 ×2

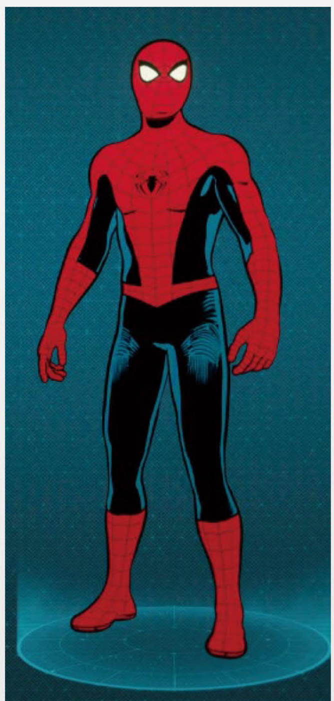
战衣能力：使用能力后一定时间内提升冲刺速度，会将敌人直接撞飞。



恶灵蜘蛛

制作条件：基地代币 ×6、挑战代币 ×6、犯罪代币 ×6

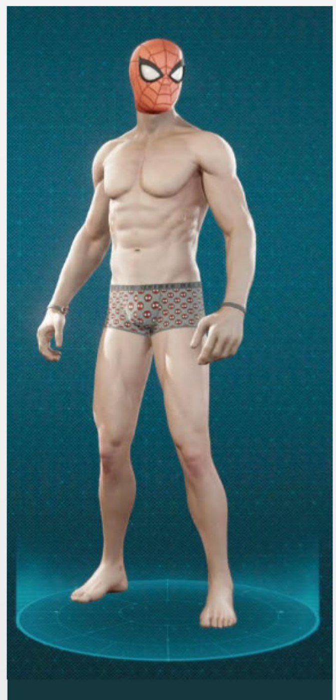
战衣能力：使用能力后一定时间内生成火焰风衣，触碰到的敌人会受到持续的灼烧伤害。



复古漫画战衣

制作条件：挑战代币 ×4、犯罪代币 ×4、背包代币 ×4

战衣能力：使用能力后一定时间内敌人的攻击欲望会显著提升。



贴身衣物

制作条件：获得“我爱曼哈顿”奖杯后自动解锁（所有区域完成度达到 100%）

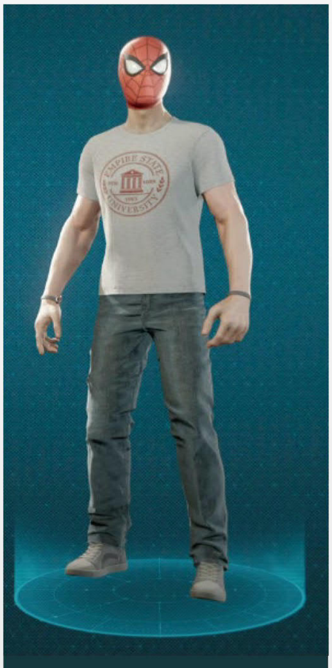
战衣能力：敌我双方，一击必杀。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



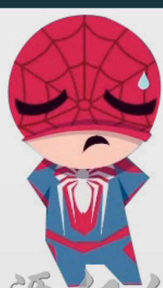
自制战衣

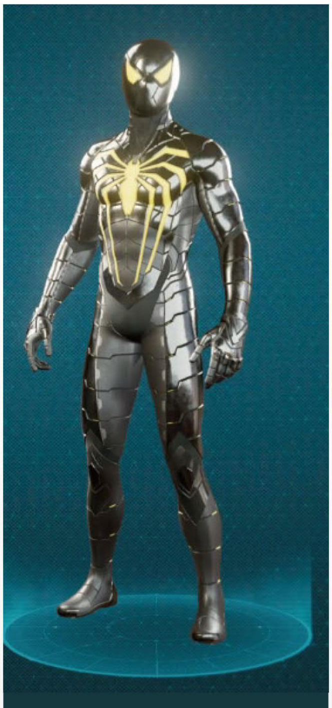
制作条件：收集所有背包
战衣能力：无



帝国州立大学战衣

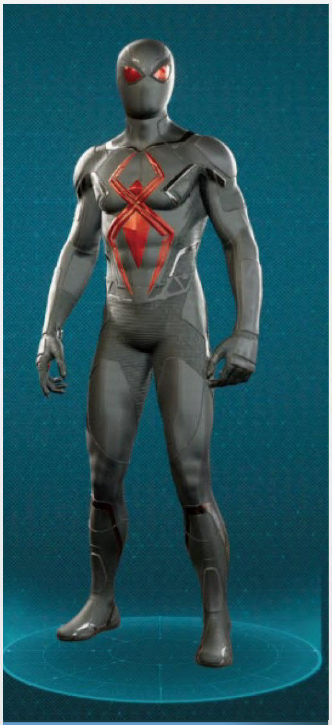
制作条件：完成 50 个秘密拍照
战衣能力：无





反章鱼战衣

制作条件：剧情解锁
战衣能力：使用能力后一定时间内不断补充当前装备的装置弹药数量。



漆黑战衣

制作条件：完成黑猫相关的支线任务后在黑猫的藏身处直接获得
战衣能力：无

技能

游戏中每提升一级可获得 1 个技能点，50 级即可完成所有的升级项目，50 级后继续提升的话，每一级可增加 1 点生命上限与 1% 的攻击力。

上文已经提到了战斗方面尽量升级与投掷物品相关的技能，此外也有一些实用强力的技能选择。

例如创新者分支下的技能“强夺丢击”在后期对抗银貂士兵时能发挥巨大的作用。

捍卫者分支下，“完美回避”竖直向下的衍生技能都非常强力，“以牙还牙”发动后可直接将敌人秒杀，“连锁终结技”则可以让玩家使用一条专注槽连续消灭两名敌人。

蛛丝射手分支中虽然没有极大提升战斗力的技能，但是左分支中的技能对于之后的战斗必不可少，务必优先学会并且掌握。另外“空中统帅”这个早期技能在浮空状态下攻击对专注值的提升非常可观，建议游戏初期便学会。



区域项目类型

游戏中玩家仅能在曼哈顿内移动，共分为 9 个区，除了中央公园的内容较少外，其他 8 个区所拥有的收集、分支项目相同，分为：

收集、据点战斗、挑战、支线任务、随机事件、隐藏收集六个类型。



收集

收集包含背包（背包代币）、地标（地标代币）、黑猫监视站、鸽子。背包和地标在解锁了地图后会直接标



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

记在地图上，位置非常明显。黑猫需要玩家到达指定地点调查相机，使用相机找出视角范围内的黑猫玩偶。鸽子需要接取了支线任务“帮助霍华”后才会在地图上出现，对应一个奖杯的获得。

据点战斗

据点战斗按照敌人种类分为四种，每个区的数量不一，需要剧情流程推进到指定敌人出现才会解锁新的据点战斗。玩家除了要歼灭所有的敌人外，还会有额外的两项要求，完成可获得额外的基地代币。

挑战任务

挑战任务分为战斗、潜行、无人机、拆弹四类，评价分为“出色、惊人、终极”三类，奖杯仅要求玩家在每一类的挑战任务中获得一次“惊人”评价即可。但是如果想要升级所有装置，购买所有战衣，仍需要将大部分挑战任务达成最高评价才能获得充足的挑战代币。



支线任务

支线任务分为支线与研究两类。

常规的支线任务没有代币奖励，玩家只需要照常完成即可。研究任务可算作收集之一，但每一项研究任务都有自己独特的完成方式，完成全部的研究任务后还能解锁最终研究任务。

除了完成研究任务获得研究代币外，回到格林威治的奥克塔维斯工业实验室，完成“水管工”与“光谱”小游戏同样也能获得研究代币。

随机事件

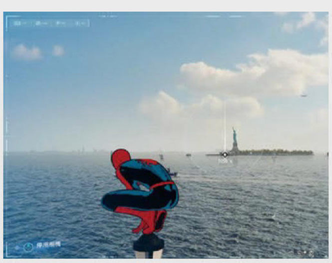
地图上会随机出现红色感叹号，表明地图上随机出现了随机犯罪事件，与据点战斗一样根据敌人种类分为四种，随着剧情推进逐步解锁。

如果在随机事件中战斗额外奖励目标没有达成，那么下次遇到完全相同的犯罪事件时可以再次获取，而达成了额外奖励目标获取过的代币则不会重复获得，因此本作任何代币都不会缺少，数量固定。

隐藏要素

隐藏要素不会在地图上显示，当然也不与奖杯以及游戏完成度关联。地图上会有 50 个额外的隐藏地标、数十张号角日报、十多个角色录音笔，感兴趣的玩家可自行探索。

后文会有隐藏地标的地图供读者参考。



▶隐藏的“自由女神”地标。

主线剧情指南

主要事件

1. 游戏开始后追上直升飞机便会触发剧情，到达第一场战斗地点。战斗时注意场景中的火焰，虽然蜘蛛侠是一名超级英雄，但是蜘蛛还是惧怕火焰的啊。

2. 进入大厦的通风管道后除了能水平方向移动外还能垂直方向移动。到达需要蜘蛛感应的大门前，从大门左上的通风管道口进入。

3. 进入金并 BOSS 战后，需要先按 R1 使用蜘蛛丝将其束缚，然后按下△接近出拳，打一套普通攻击三连后立马左右闪避，否则会被金并挣脱时的反击命中。切换场景后先清理掉场景中的杂兵后战斗会简单许多。



维持和平

根据任务指引到达警察局上方，接下来解锁地图系统，随之解锁的还有地图上的随机犯罪事件。根据指引完成一连串的犯罪事件，途中还有解救人质的教学以及解锁背包收集品。



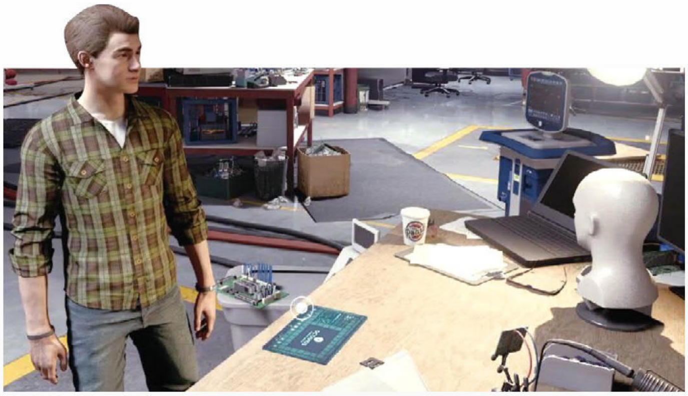
汰旧换新

1. 进入实验室后调查桌上的平板电脑会有许多计划供玩家修理，都是一些比较简单的水管工小游戏。关于电压加减的小诀窍就是观察红色负电压与绿色正电压的数量，将 ± 电压带进去计算得出安放带压管道的数量，然后先将这些带压管道安放进去，最后再使用无电压的管道连通电路即可。

2. 研究站有显微镜的桌子上可以游玩另一个光谱小游戏，利用排除法进行筛选能大大降低难度。

3. 调查任务目标后触发剧情并解锁战衣系统。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



费斯克犯罪据点

任务开始会解锁装置系统，新获得的冲击蛛网可以直接将敌人吹飞并黏在墙壁上，但仅有两发，需要依靠攻击敌人来补充弹药。敌人数量共计6波，想要完成黏在墙壁的奖励需要注意敌人与墙壁之间的方位距离，冲击蛛网的冲击距离约八米左右。

拍摄地标&老好人梅婶

1. 根据指引到帝国大厦前进行拍照解锁地标系统后，第一个任务便会结束。

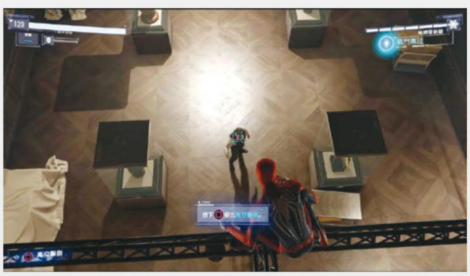
2. 根据指引触发剧情后便能完成第二个任务，此时时间会切换到夜晚，找个高楼欣赏一下夜景吧。

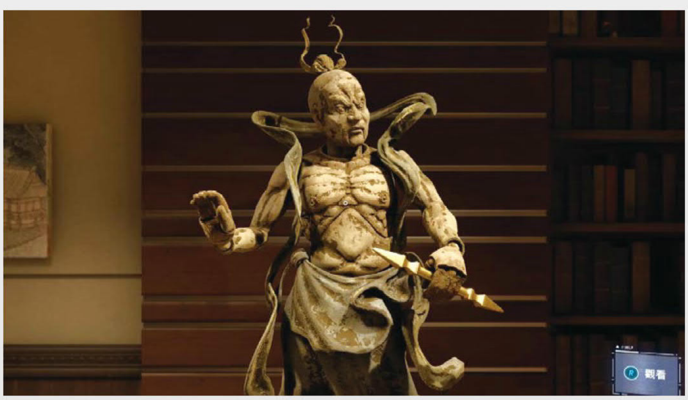
请勿碰触艺术品

1. 到达任务地点后通过蜘蛛感应找到通风管道的出口，之后完成高空击倒的教学。接下来是一段非常简单的潜行流程，根据教学提示轻松完成。

2. 剧情过后操作角色切换为 MJ，跟随 NPC 的指引对艺术品进行拍照。剧情过后溜进办公室，调查并检查桌上的仁王卡片与书本，之后调查雕像。分别将雕像的右手掌、右手臂、左手臂、头颅、嘴巴分别调查一次，接着拿起旁边最右的小号金刚杵安放在仁王的左手上即可触发之后的剧情。

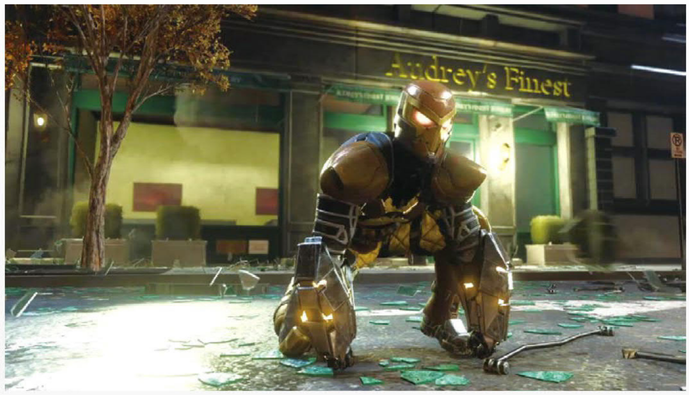
3. 切换回蜘蛛侠后需要不被发现的情况下制伏敌人，否则会导致 NPC 死亡，任务失败。控制蜘蛛侠攀爬在天花板或横梁上，利用蜘蛛感应找出显示为安全的敌人单独击破，如果有多名敌人站起一起，则发射蛛网将他们引开。





震动回归

与震动人展开追逐战，第二阶段的追逐战中震动人会使用震动反击，摆荡的时候注意回避。



面罩&值得纪念的一天&哈利热衷的计划

1. 到达目的地后与李交谈触发剧情，剧情之后时间回到白天，接着回到实验室再次触发剧情。

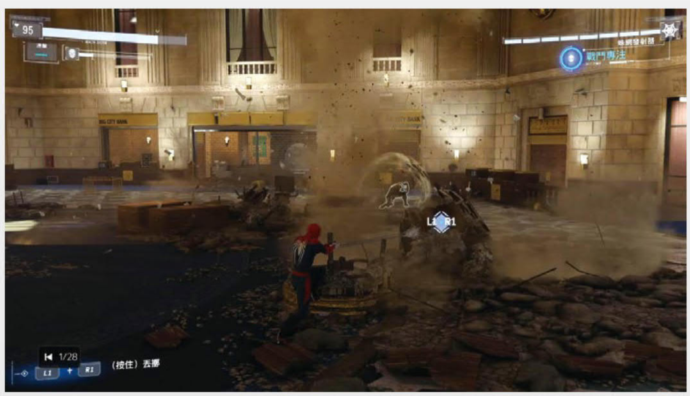
2. 到达地狱厨房解锁新的研究任务系统，借此可以获得研究代币。

金融震荡

剧情过后直接进入震动人 BOSS 战，由于是室内战，因此非常套路化。第一阶段躲避震动人三次震动光束后震动人会冲刺并原地使出球形震波，趁他硬直阶段使用蛛丝甩出石块即可破除震动人的护罩，紧接着便可以冲上去输出一番。

第二阶段同样是发射出三次震动光束，之后震动人会选择震地攻击，跳起来按住 R2 键摆荡躲避，趁着震动人攻击的间隔，在半空中使用蛛丝甩出石块将其打进硬直状态。

第三阶段 BOSS 会被固定在场景中央，发射四次光束后听到“滴滴滴”的声音便表示他进入了硬直状态，这时立马根据按键提示拉断半空中两根石柱便可获得胜利。



环环相扣

1. 到达目标地点后玩家可以选择潜行击倒敌人，也可以直接正面开战，潜行的话要优先解决高处几名狙击手。

2. 隐藏入口处位于仓库正上方的烟囱，进入后捡起门口的电击枪制作出电击蛛网，然后用电击蛛网射击大门右侧的接线盒即可开门。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

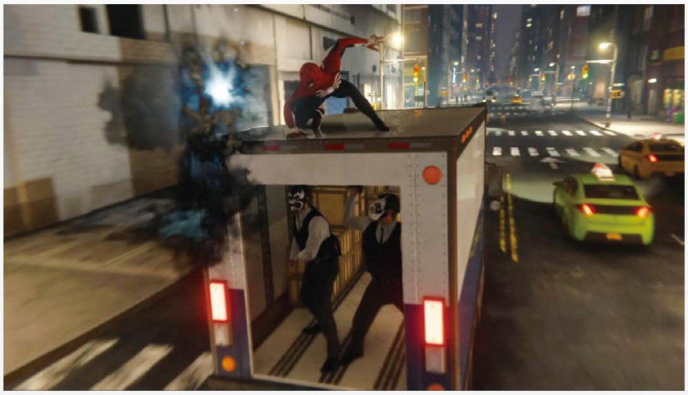


3. 警察进入仓库后会拜托玩家去寻找其他的接线盒，使用蜘蛛感应便可以轻松找到，正确的接线盒位于二层。

4. 第二道划痕位于二层角落处的红色集装箱，调查后激活另一侧角落的电梯让警察上来，接着再激活电梯旁被风扇挡住的接线盒。

5. 打开集装箱后寻找下一个接线盒，这个接线盒被电梯挡住，需要先触发电梯上方的机关升起电梯后才可以激活接线盒。

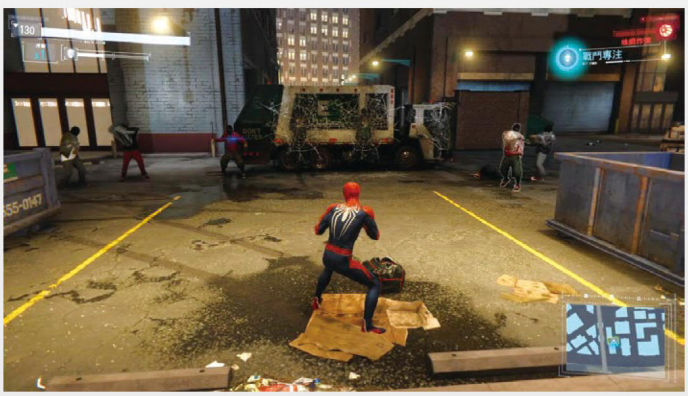
6. 从码头地下出来后需要完成两波战斗，紧接着是一段惊险刺激的追逐战，注意回避敌人发射的 RPG。跳到敌人的卡车上方后用摇杆绕到车的两侧将敌人甩出车外便会触发 QTE 与剧情。



甜蜜家园

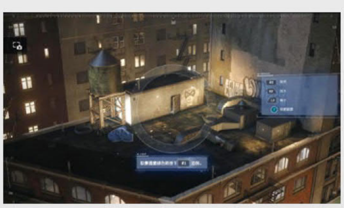
1. 上个任务结束后便会解锁快速移动功能。到达目的地发现大门上锁，从建筑物右侧的通风管道便可以进入。

2. 调查了第二个区域的垃圾车后前往第三个区域，这里有一波小战斗。与 NPC 交谈后撕碎地上的垃圾袋便能找回物品，解锁装置“蛛网炸弹”。之后还会有一场让玩家试验蛛网炸弹的战斗。



监视

到达任务指定地点后使用相机，目标位于左下角方向，当视角靠近时手柄会开始震动并愈发强烈，借此来准确确定拍照的位置。之后会解锁收集项目“黑猫监视处”。



借宿沙发&最后一根稻草



1. 前往收容所触发剧情后时间变回白天，在城市中自由探索一会便会触发下一个主线任务。

2. 进入双子楼建筑工地，第一个区域可以轻而易举地潜行解决掉所有的敌人，到达第二个区域后会进入强制战斗。

3. 之后在大楼之间穿梭，消灭 6 个地点的所有敌人后直升机上的精英敌人便会登场。

4. 最后前往楼顶直升机所在的位置触发剧情并完成一系列的 QTE 操作。QTE 结束后千万别以为任务完成了，立马使用摆荡追赶逃走的直升机，途中别忘记躲闪飞来的火箭炮。

5. 登上飞机后，分别闪避到飞机的两侧，引诱敌人攻击并完成 QTE 两次，使直升机损坏失去控制，之后则是一段精彩的 QTE 演出。

得奖的是…

剧情过后玩家操控的角色会切换至麦尔斯，顺着道路前进救出母亲，接着按照提示朝市政楼前进，路上注意躲避敌人搜寻的灯光。

双重用途

1. 到达任务地点后需要先清理室外的敌人，之后调查铁门，用蜘蛛感应找到四个接线盒并用电击蛛网破坏。

2. 前往任务标识的下个地点后会解锁新装置绊雷，后面区域会有大量的狙击手，建议以潜行的方式解决掉所有狙击手再正面交战。

3. 进入室内，先调查桌上的清单，再调查墙壁上的地图便会解锁心魔仓库。

4. 离开时会触发一场战斗，会有新的双鞭型心魔登场，胜利后触发剧情。



另有计划

1. 前往李的办公室会发现上了锁，通过办公室右上方的通风管道进入。先调查办公桌旁的抽屉获得钥匙，然后调查旁边的照片，注意照片右侧有一个钥

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



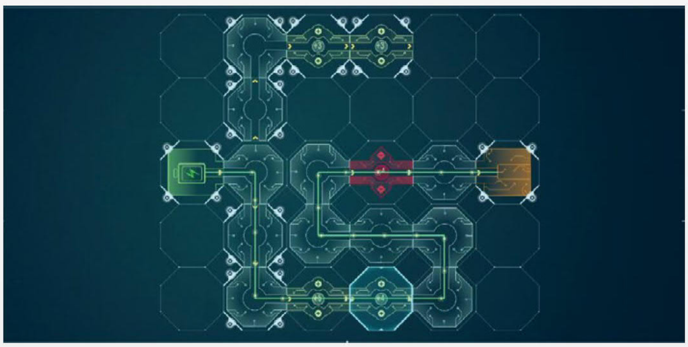
匙孔，需要视角对准才会出现按键提示。

2. 打开画像后会有一个机关，玩家需要旋转圆盘形成一个太极的图案。(黑圈顺时针旋转 180 度、白圈顺时针旋转 360、黑白圈顺时针旋转 180 度。)

3. 进入密室后拿走桌上的文件夹会触发密室的机关，射击墙壁上的接线盒即可解除，之后从下方推开障碍物离开触发剧情。

新的开始

回到研究站触发剧情后再次进入水管工小游戏，下图给出一个简单的解法。之后离开研究站与 MJ 会合，当然玩家也可以先把研究站平板电脑以及显微镜处新解锁的小游戏完成了。



晚餐之约

到达 MJ 的房间后操控角色切换为 MJ。接下来的潜行流程非常简单，中途的存档点很多，按照提示前进即可。之后进入办公室拍摄蓝图，调查桌上的 GPS 模块后任务结束。

爬上排水管

1. 到达目的地后先完成一场战斗，然后根据提示进入地下停车场，停车场内还将有一场恶战。

2. 进入电梯后玩家可以像“刺客”一样将敌人拉出电梯口。进入第三段电梯场景后则是躲避落下的火球与电梯跑酷离开。

3. 到达目的地后需要潜行解决场景内的敌人，如果被发现的话会触发一波敌人增援。调查 NPC 门口的玻璃门后会出现新的敌人心魔剑士，利用左右翻滚躲避他发出的剑气。



盒子里有什么&回到学校

1. 前往任务地点解锁挑战任务“炸弹挑战”后主线任务便会自动完成。

2. 前往学校参加万圣节派对，先与大门口戴着“金鱼缸”头盔的 NPC 交谈并进入玻璃房摘下他的头盔。离开玻璃房后冒牌“秃鹫”登场，从他正前方的坡道跑酷上去与其交谈，他会指出舞池中带着绿色蜥蜴头盔的人便是德莱尼博士。

3. 跟随指引追上博士，途中还会触发数场战斗。



蜘蛛骇客&不速之客

1. 到达任务地点后玩家需要不停向上攀爬调查破坏每一个接线盒，每破坏一次敌人扫描的镭射线就会加强一次。适当在墙壁上按 R2 可以加速移动，但要注意如果在拐角的位置奔跑起来会变成摆荡状态。

2. 第二个任务操控角色切换为 MJ，现在玩家可以使用诱饵将敌人引开，潜行难度大大降低。



紧密关系

任务触发之前需要先在地图上完成一些随机事件，接到电话后回实验室触发剧情。调查桌上的平板电脑会进入剧情限定的“水管工”小游戏，共计 3 关，难度不高。

第一天

1. 到达指定地点后消灭一波敌人，剧情之后操控角色切换为麦尔斯。

2. 麦尔斯电话过后解锁骇客系统，按下 R3 键感应会显示出可以骇客破坏的机械，之后是一段潜行关卡，利用骇客能力吸引敌人的注意。

3. 切换回蜘蛛侠后离开慈宴会完成任务。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



冲突将至

1. 剧情之后立马追上逃跑的卡车，距离足够近时并不会出现按键提示，但仍可以按下△键冲向卡车上的敌人。站在卡车上后两侧会出现大量敌人，消灭一定数量触发后续剧情。

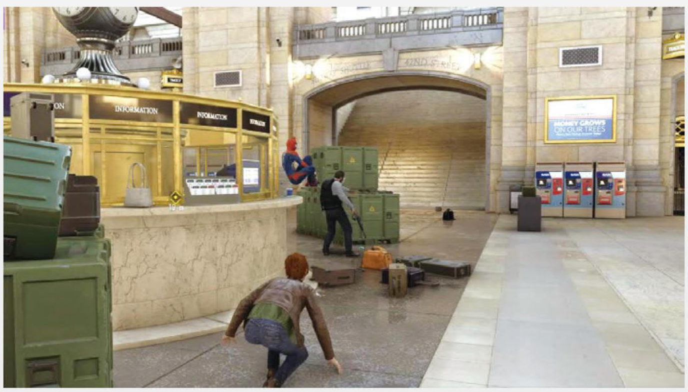


2. 完成 QTE 攀爬到汽车底部后需要玩家手动朝汽车前方移动，进入剧情后来到负面空间展开 BOSS 战。

3. 第一阶段场景内会出现大量血量极低的杂兵，不停消灭它们后李会登场，上前攻击会直接进入 QTE，完成后进入第二阶段。

第二阶段场景中央会出现巨大的面具，不断击退杂兵的同时，用蛛丝甩飞空中的爆炸物攻击面具，面具破碎后回到现实世界。

漏网之鱼



1. 角色切换为 MJ 后进入展馆，按下 R3 键会标识出需要调查的展示品。

2. 被抓住后 MJ 会与蜘蛛侠通话，将面前的无人机与 4 点钟方向的通风管道位置告知给蜘蛛侠，之后根据按键提示行动。

3. 关掉无人机之后的潜行部分，只要用诱饵将敌人视线分散开便可以指挥蜘蛛侠将他们挨个解决。

4. 回到“魔鬼之息”旁边，线路拆解的顺序从上至下（装置打横，接口在右侧）数的话为 2431。

5. 切换回蜘蛛侠，通过场景中的桅杆，使用高空击倒清理掉大厅中央以及大厅左侧的敌人，待人质逃离后进入正面战斗。

6. 进入列车后再次与负先生交战，第一阶段普通攻击即可解决。

第二阶段后需要左右闪开负先生的冲击波，待其硬直头顶上出现△键后再上去还击。打完一套输出后第二次则是跳到天花板上来躲避震荡波，硬直后再进行一套输出进入下一阶段。

第三阶段的负先生会随机使用之前的两种攻击方式，注意观察他双手的动作，双手放在一侧时需要左右闪避，双手放在两侧时则是跳跃躲避，偶尔还会延迟出招，注意看准时机。



突破

回到实验室再次进入剧情限定的“水管工”小游戏，由于有多余的零件，建议先把所有的零件全部撤除后重新思考摆放的方法。

反思&才出龙潭……

1. 回到慈宴会后会自动触发下一阶段的任务，到达卡车被袭击的地点后会被直升机带到监狱。

2. 进入监狱后会有大量犯人，相对于之前的心魔来说要简单不少。

3. 进入监狱内部后囚犯虽然看上去形态各异，但战斗力仍是杂兵水平。追上逃跑的犀牛人与电光人，途中被秃鹫带到空中落下后小心不要掉落水中，否则任务会直接失败。

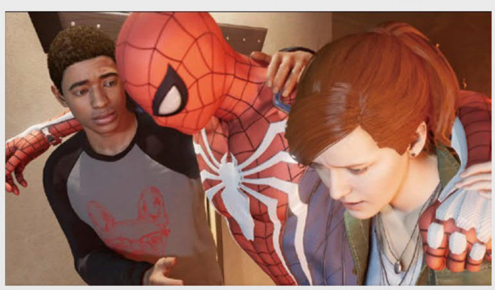


…又入虎穴

1. 任务出现之前会解锁最后两种类型的犯罪任务，他们看见玩家后会主动进攻，与此同时地图上犯罪事件的触发概率也会大大提升。

2. 触发任务后会有两个目标点，途中会频繁出现犯罪事件，建议顺路全部完成，不然后期为了完成率再来补救非常麻烦。

3. 到达东区任务地点后电光人会登场，玩家首先需要用蛛网破坏掉建筑物四周红色发光的变压器，共计 5 个：3 个在房屋，1 个在直升飞机下方，1 个在地面上。建议无视敌人直接将变压器破坏触发剧情。



4. 到达西区任务地点后犀牛人登场，玩家先要清除警察局周围的敌人，途中银貂士兵还会加入混战。

5. 之后进入梅姨所在的大楼完成任务。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

循线追查

1. 到达任务地点，与警察交谈后捡起地上的牌子，翻到背面分析便会进入小游戏环节。

2. 顺着向右的痕迹从西方大楼的屋顶进入室内，在看过了险恶六人组的设计图纸后能看到一张空白的地图，需要打开旁边的UV灯才能看到字迹。使用蜘蛛感应找到背后的接线器，激活后便能接通UV灯的电源。调查完地图后接着调查房间中的一个黑盒子可触发后续剧情。

3. 剧情过后进入电光人BOSS战。第一阶段发射蛛丝便能将他打入硬直状态，输出一套后将BOSS脚下的变压器破坏便可进入下一阶段。

第二阶段是与秃鹫的QTE战斗，完成两次后进入第三阶段。第三阶段两名BOSS会同时出现，以相同的方法解决电光人便会进入QTE环节，接着再破坏一次变压器即可捕捉电光人。

第四阶段与秃鹫对战，此时他会用羽毛发射横向的光波，使用蛛丝抓住后投掷回去即可将其打入硬直。



毒害街头

1. 中毒之后跑到高处便会进入小游戏环节，中途如果落入水中会扣除大量生命值，之后需要完成一系列的跑酷关卡。

2. 第三次进入幻觉世界会与毒蝎的幻象交战，用蛛网限制住他的行动后进攻即可。

3. 恢复正常后离开实验室便能完成任务。



补给支援

1. 触发剧情后操控人物切换为麦尔斯，这次的潜行流程比之前的分支路线更多，但难度依然很简单。

2. 潜行第二阶段要躲避犀牛人的搜寻，钻进下水道时不要立马爬出来，待犀牛人走到前方后再继续前进。下一个场景注意不要靠近木箱，这样会破坏木箱，还会发出声音引来犀牛人。

重量级人物

1. 到达任务地点后便会触发与犀牛人的BOSS战。第一阶段站在场景中水泥管或者木箱旁边，待犀牛人冲过来停下后拉下水泥管或木箱便可将他打入硬直，三个回合后进入第二阶段。

2. 第二阶段毒蝎登场，玩家需要一边躲避毒蝎的偷袭，一边使用相同的方法放倒犀牛人，毒蝎的应对方法和之前在幻想世界相同，使用蛛丝困住便可攻击。笔者建议视情况更改攻击主要目标，首先还是以犀牛人为主，如果毒蝎出现在视野中并且位置较好则可切换目标追击毒蝎。

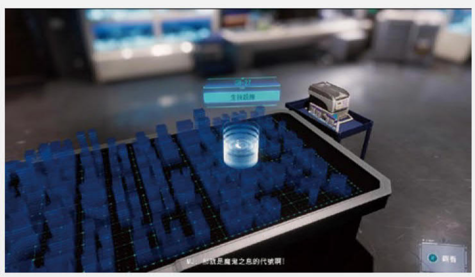


飞蛾扑火

1. 角色切换至MJ，玩家需要煽动场景内的NPC来吸引门口警卫的注意力。拿起走廊右侧的电击枪，这样可以从身后偷袭放倒敌人。

2. 进入诺曼的公寓，调查左上角的茶几会看到房间的平面图，然后调查餐桌上的纸片。接着前往诺曼的办公桌戴上头盔即可解析出父子画像背后的密码锁。

3. 调查密码锁后进入侧厅，进入诺曼的房间调查艾米莉的照片，拿取照片背后哈利房间的钥匙，然后跟随指引进入哈利的房间，调查桌上的日记本后触发剧情。



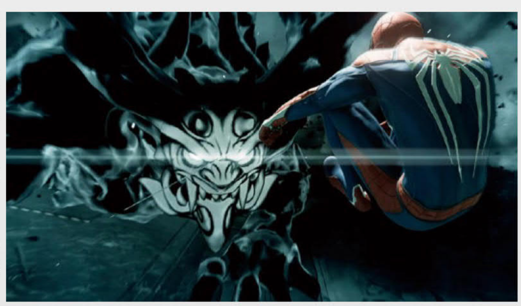
4. 原路潜行回密码锁处进入实验室，操控地图，选择麦克斯博士、记录、巡逻B，再选择左图位置与巡逻队重合的大楼即可触发剧情。

事件的核心

1. 到达任务地点后是心魔加银貂士兵的二连战，进入建筑物内部后小心地上残留的负能量，到达地底后遇见负先生，再次进入负面空间。

2. 剧情后再次与负先生交战，可以直接进行正面攻击，不过丢击周围的物品效果更佳，输出两轮后进入第二阶段。

第二阶段会出现大量的杂兵，无视它们继续攻击负先生，输出一轮后会出现巨大的负面魔神，跳跃躲避魔神的旋转攻击然后丢击物品将负面魔神破坏，之后的打法与一阶段相同。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

战争中的和平

1. 接下来便是最终决战，因此开始任务到通关这段时间内将不能进行任何能力升级。

2. 章鱼博士双臂砸地的攻击范围很大，而单臂的突刺攻击又非常迅速，需要把握好躲避的时机。第一阶段无论是发射蜘蛛丝还是丢击物品都可以将其打进硬直状态。当章鱼博士跳到电塔上后立马离开地面跳到四周的杆子上，将丢过来的废铁丢击回去把章鱼博士击落回地面，两次击落后便会触发后续剧情。第二阶段墙壁上的战斗只需要不停攻击注意回避即可，之后欣赏结局动画吧。至此，游戏的主线流程全部结束。



支线研究挑战指南

支线任务

帮助霍华

触发任务后会解锁新的收集品鸽子，建议前期便来解锁这个任务。

错误：找不到档案

顺着雷达指引很轻松就能到达目的地。拿回任务物品回到警局后还有一场防守战斗。

蜘蛛人分身

到达指定地点使用蜘蛛感应并与 NPC 交谈。第二地点交谈后前往屋后的垃圾箱调查灭火器，会触发一个小游戏，接着跟随指引到达第三个地点。在第三个地点与 NPC 交谈后前往屋顶便可触发剧情，接着是一场战斗。

攻陷城堡

接取任务后到达指定地点解决所有敌人，然后调查电脑，前往下一个目的地便要开始追逐鸽子，靠得足够近时按下 L1+R1 键便可以捕获鸽子。

之后前往公园三个目标点解决敌人，再回到 NPC 所在的位置完成一场防守战斗即可完成任务。

网路红人

到达任务目标后使用蜘蛛侠的相机拍摄墙壁上的二维码（用手机扫描可进入《漫威蜘蛛侠》的官网），到达下一个指定地点后需要站在二维码对面的屋顶上才能得到一个完整的图形，之后会有一场战斗。扫描第三个二维码后需要在时限内解除 3 个炸弹，最后便是到达最终目的地完成战斗即可完成任务。

网路瘫痪

根据雷达指引找到目标点，消灭敌人后破坏干扰器。之后解决码头的敌人，调查军火后还会出现大量的敌人，战斗胜利后任务完成。

墓石：行踪可疑

连续的支线任务。首先回到实验室分析 MJ 带回来的 GPS 模块，需要完成一个水管工小游戏。接着离开实验室追上逃离的卡车，完成战斗后结束任务。

墓石：工厂机密

打开任务菜单追踪新出现的任务便可标记任务触发地点。到达任务地点解决墓石的人马，调查油桶后还会刷新一波敌人，石化状态的敌人很难打出硬直，小心躲避，等待一段时间他们便会变回正常状态。

捡起地上的吸入器，调查后完成光谱小游戏，接着调查油桶旁边的纸箱完成任务。

墓石：好戏上场

任务开始直接进入 BOSS 战。第一阶段墓石和普通的重型敌人没有什么分别，利用蛛丝限制住行动后便可上前输出。之后涌出的小兵可以用来补充专注值发动终结技。

第二阶段墓石化身冒牌“恶灵骑士”，火焰锁链攻击的躲避时机很难把握。推荐使用蛛丝束缚后攻击一套，然后 L1+R1 键投掷物品将 BOSS 打入硬直后再输出一套，此时蛛丝的弹药也已经回复。反复如此可以无伤屈死 BOSS 第二阶段。



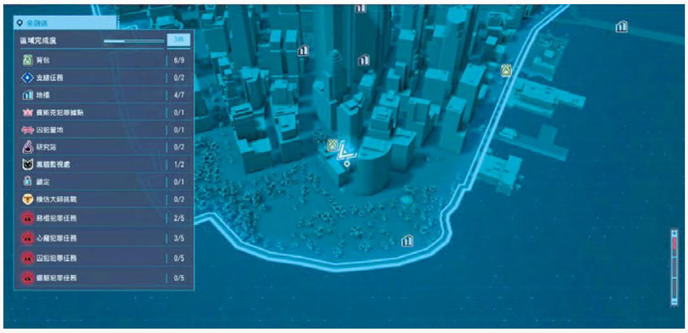
蜘蛛人私家侦探

根据任务的提示，拍摄下目标的正脸照，然后一路追踪计程车拍下第二张照片，接着跟随列车到达第三个任务地点，趴在窗外拍下白板和显示器上的内容。之后再次追上汽车并解决敌人即可完成任务。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

大学死党

这同样也是一个连续的支线任务。接取任务后得到照片，照片所在的位置如下图所示，在一个背包收集点附近，消灭所有敌人后任务完成。



滴答滴答

大学死党后续任务，接取任务后到达下图位置便可触发剧情，到达指定位置完成战斗便可完成任务。



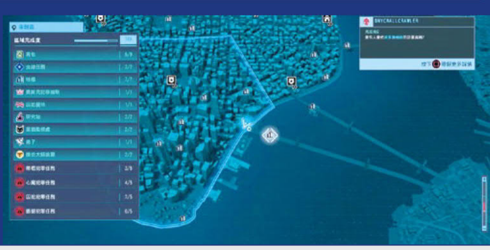
身陷危机

滴答滴答后续任务，到达下图位置触发战斗，战斗胜利后任务完成。



见仁见智

身陷危机后续任务，到达右图位置便可触发剧情，战斗胜利后任务完成。



主场优势

见仁见智后续任务，地点就在接任务地点附近，消灭所有敌人后任务完成。

狙击猎杀

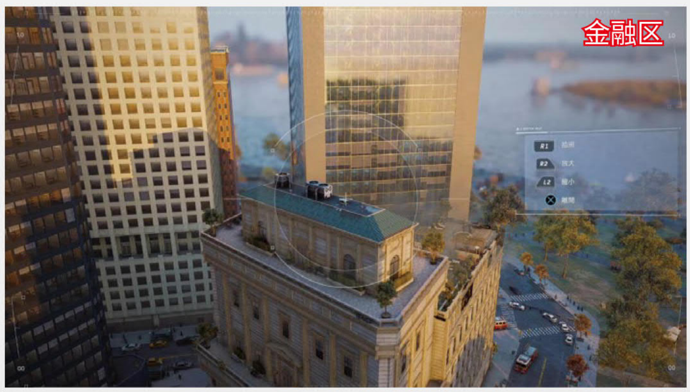
首先前往感叹号处消灭所有狙击手，之后会提示下一个目标，到达指定地点后触发战斗。这场战斗要求玩家全程潜行击倒掉所有敌人，中间密集的敌人依靠绊雷可以轻松解决。

猫的摇篮

拍摄了 12 张黑猫照片后便能解锁这个支线任务。到达任务地点，调查墙壁上的“狗画像”进入密室，调查桌子上的衣服可以获得新的战衣。

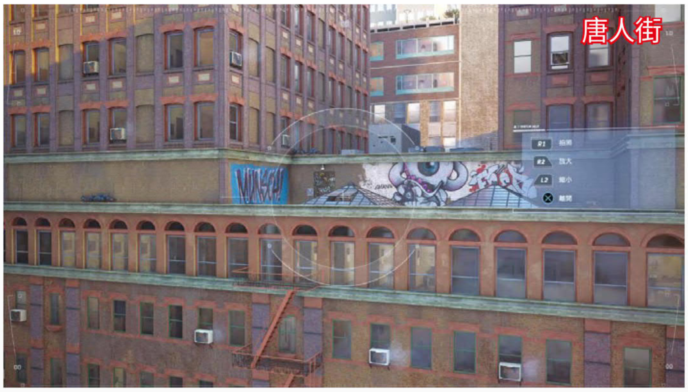
黑猫照片位置一览



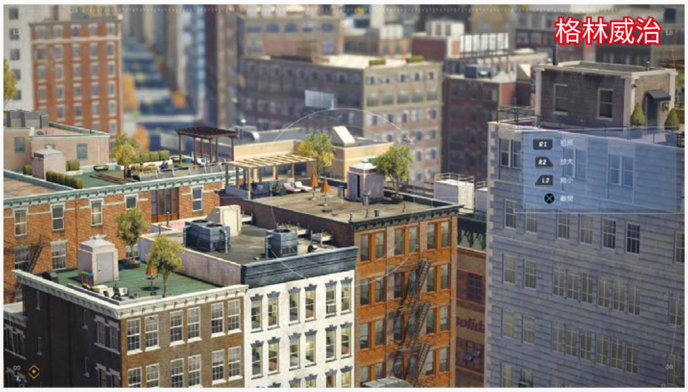


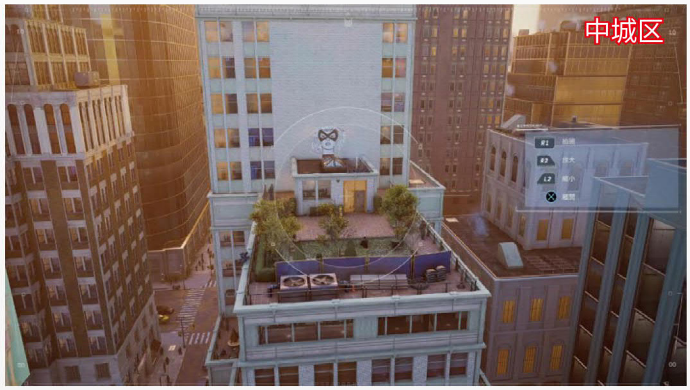


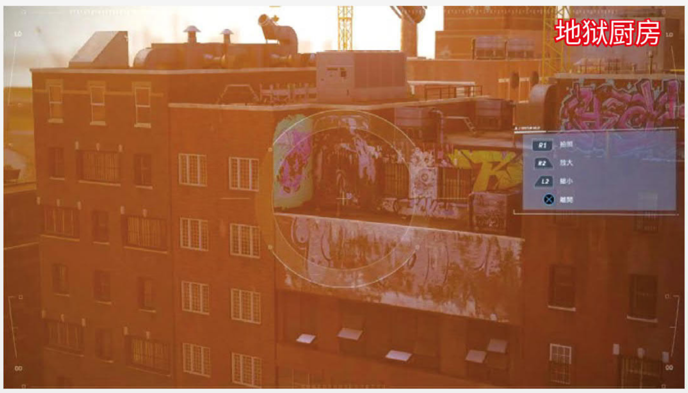
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

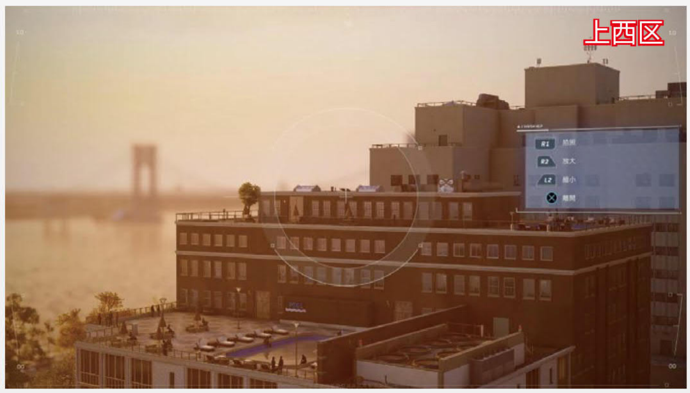




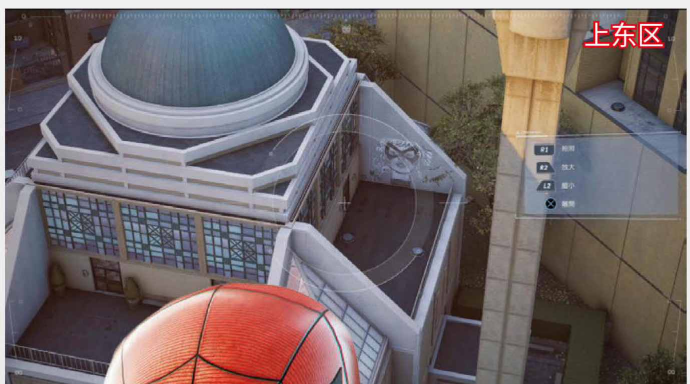






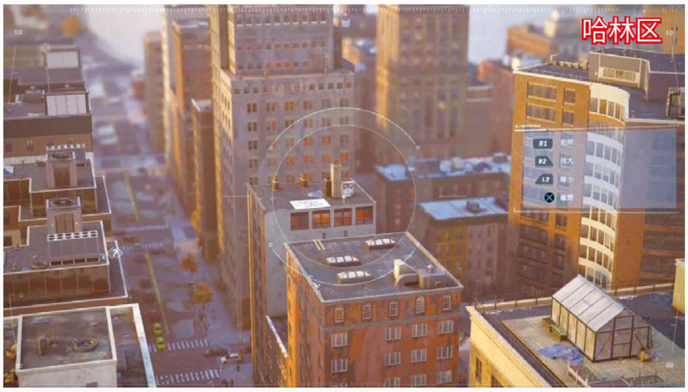








本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



研究任务

鱼的预防接种

先将水中的水桶用蛛丝拉走，然后按下 L1 泼洒药液，一共有两个区域。

蜘蛛机器人

到达指定地点驾驶蜘蛛机器人，跟随目标前进便可以完成任务。

喘口气

到达指定地点，使用蛛丝破坏掉冒气的窗户，然后前往屋顶关掉阀门即可。

摇撼哈林区

根据提示在空地使用落地重击便能找到目标点，到达目标点后再次使用落地重击破坏气罐即可。

明显动摇

切换成隐身状态后便无法使用蛛丝能力，否则会造成大量伤害，并且无人机还会转移位置。

翻腾飞跃

到达目标地点后，玩家需要分别找到 100 米与 250 米以上的高楼，然后从楼顶跃下按住 L3 键俯冲，到达规定距离后立马按下 R2 键开始摆荡即可。

化学物质外泄

利用蜘蛛感应找到目标地点，然后依次完成光谱小游戏。到达最终的任务地点后按照任务提示即可完成任务。

鸽子疫苗

到达指定地点泼洒疫苗，防止“冷酷无情”的鸽子病毒危害人类。

时代广场大更新

根据目标提示射击所有的显示屏即可。

资料链

跳上光束塔，将光束对准下一个光束塔即可。到达最终光束塔后完成一个水管工小游戏即可完成任务。

细菌好伙伴

获得细菌后将无法使用蛛丝摆荡的能力，但定点跳跃依然可以使用。到达实验室后完成光谱小游戏，之后返回研究站调查垃圾桶完成任务。

基地台频率

玩家需要躲避上方与下方的干扰网到达指定地点维修设备，如果触碰到的话伤害非常恐怖。

雾霾警戒

先通过摆荡穿过任意 8 个雾霾点，然后根据提示拍摄三辆汽车即可完成任务。

承受压力

先用蜘蛛感应找到水管的最下端，调查之后前往目标点堵住漏水的水塔，随后前往海边清理掉堵塞水管的垃圾便可完成任务。

躲藏在人群中

驾驶蜘蛛车顺着绿色烟雾前进，找到目标后使用蛛丝将其束缚，然后回到研究站便可完成任务。

避雷针

首先玩家需要完成所有的研究任务才能触发。玩法与研究任务“资料链”相同，不过要小心闪电的攻击。

模仿大师挑战

炸弹挑战

限定时间内将指定地点的炸弹抛到空中破坏，建议多使用定点完美飞跃，节省时间。

潜行挑战

挑战中难度较低，推荐第一遍先摸清敌人的行走轨迹，计划好路线后再进行一次挑战。推荐升级绊雷的数量上限，战衣技能选择再补给来补充绊雷的数量。

战斗挑战

单纯的战斗关卡，没有太多的讲究，尽量保证无伤，多使用电击蛛网控场，多使用绊雷速杀敌人。

无人机挑战

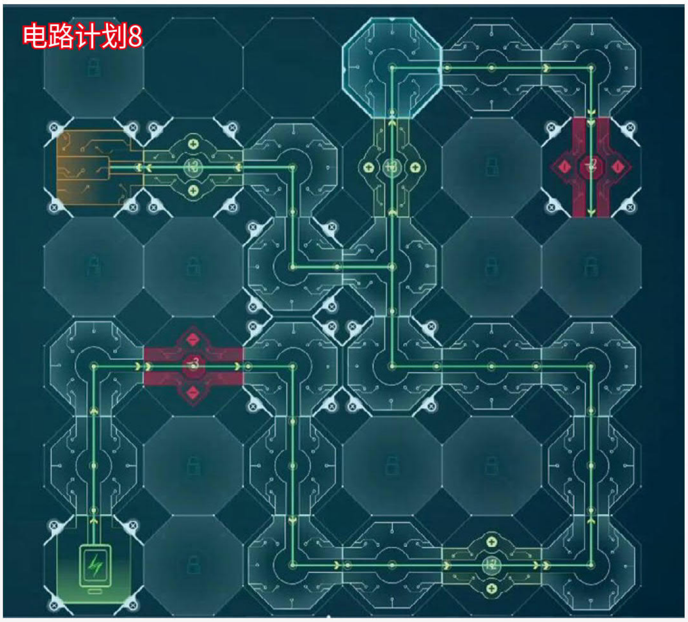
不仅要在限时时间内到达指定地点，途中还要触碰足够的蓝球来获得分数，应该是所有挑战中难度最高的，不仅考验玩家的操作，还需要熟悉线路。

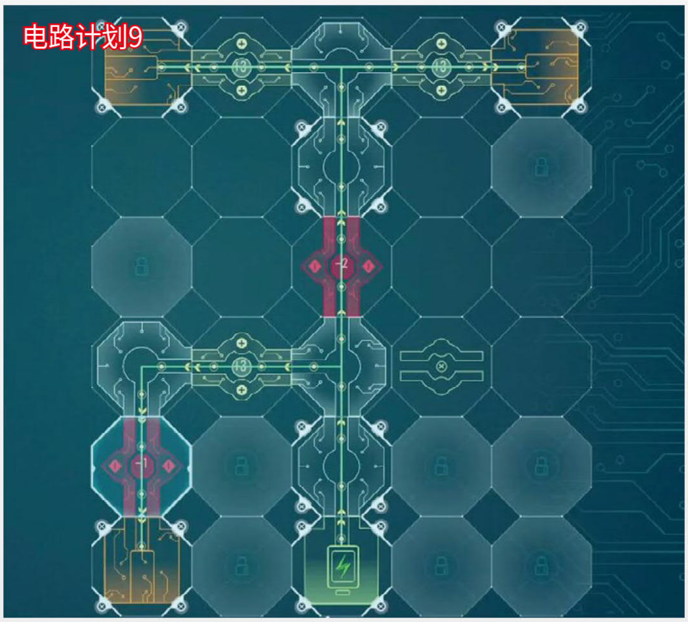
模仿大师

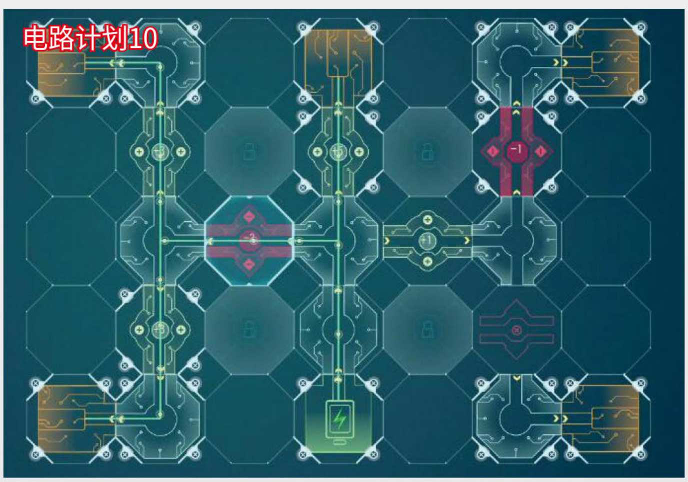
完成所有的挑战任务后会强制进入模仿大师战斗，玩家需要利用回避或投掷物品来将模仿大师打进硬直状态才能进攻，不过使用战衣能力“钢铁手臂”可以直接攻击模仿大师。

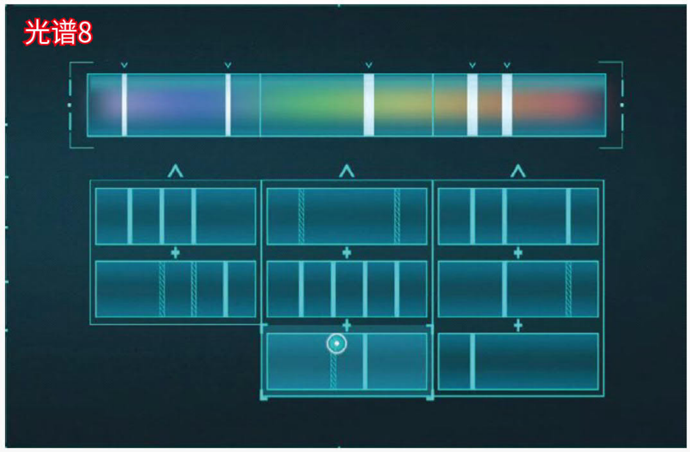
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

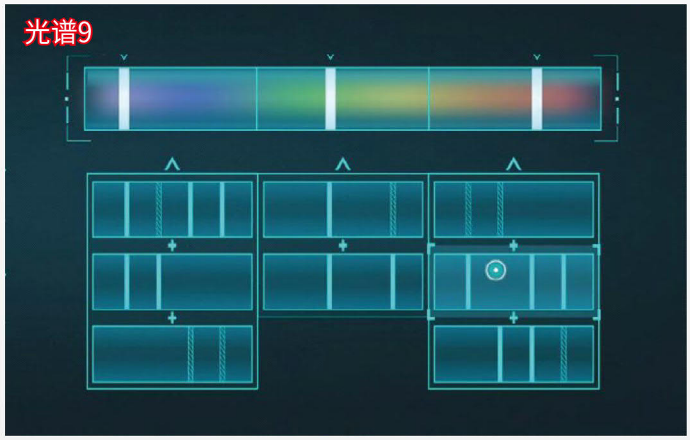
实验室谜题难点8~10关

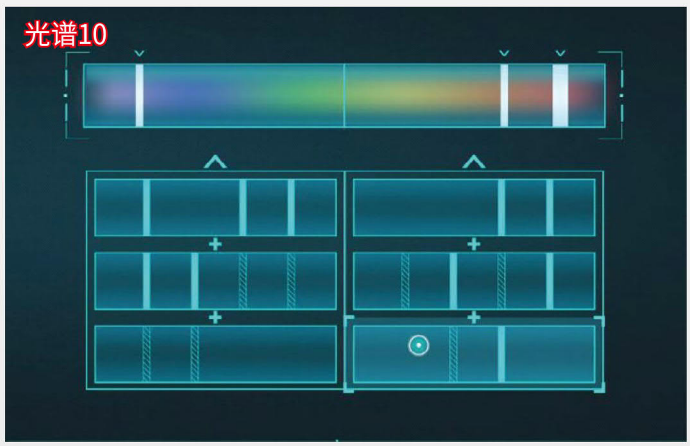


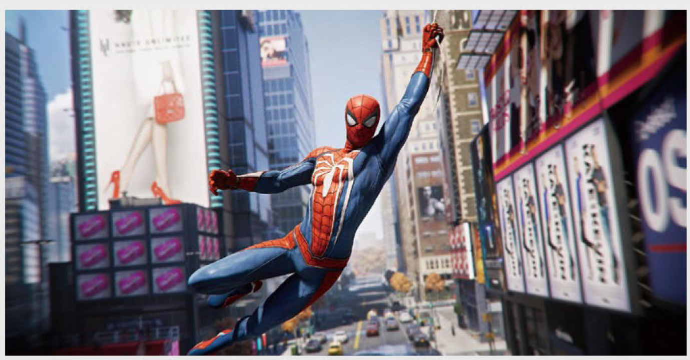












本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

秘密拍照位置地图



哈林区
1.哈莱姆疗养院（Harlem Sanitarium）
2.格兰特将军国度纪念堂（GENERAL GRANT NATIONAL MEMORIAL）
3.涂鸦
4.士兵陵园纪念碑（SOLDIER'S CEMETERY MONUMENT）
5.班与梅的墓
6.代祷教堂（Church of the Intercession）
7.涂鸦
8.苍马骑士（Pale Horse Rider）
9.诺曼·奥斯本竞选总部
10.威廉·特库姆塞·谢尔门纪念碑（General William Tecumseh Sherman Statue）
11.社区花园（Community Garden）

上东区
1.奥氏企业总部（Oscorp）
2. 温室房
3.雕塑
4.士兵陵园纪念碑（SOLDIER'S CEMETERY MONUMENT）
5.74消防局（Fire House 74）

中央公园
1.碉堡（The Blockhouse）
2.眺望台城堡（Belvedere Castle）
3.克利欧佩特拉之针（Cleopatra's Needle）
4.淑女亭（Ladies Pavilion）
上东区
1.巴里奥博物馆（El Museo del Barrio）
2.黑翼酒馆（Black Wing Tavern）
3.喷泉
4.图书馆

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



地狱厨房
1.哥伦布圆环雕像（Columbus Circle statue）
2.涂鸦
3.尼尔森和默多克（夜魔侠）律师事务所（Nelson and Murdock, Attorneys at Law）
4.涂鸦

中城区
1.钟楼
2.树
3.涂鸦

格林威治
1.彩虹旗
2.惠特尼美术馆（Whitney Museum of American Art）
3.J·乔纳·詹姆森涂鸦

唐人街
1.雕塑
2.海报（《速度与激情》梗）
3.史岱文森广场喷泉（Stuyvesant Town Fountain）
4.科尔曼滑板公园（Coleman Square Playground skatepark）
5.曼哈顿大桥拱门（Manhattan Bridge Arch and Colonnade）
6.Leo’s披萨店
7.涂鸦
8.唐人街警局

金融区
1.奥尔巴赫剧院（Auerbach Theater）
2.纽约码头（NY Pier）
3.雕塑
4.涂鸦
5.自由女神像
6.破伤风铜像
7.美国国际贸易法庭
8.雕塑

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

白金攻略

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	25 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	有
硬件需要	无

推荐白金流程

本作白金难度非常低，任何游玩顺序对白金时间来说都不会造成太多的影响，因此建议以主线通关为主，保证有一个良好的剧情体验，顺路完成收集，通关之后再进行全地图收集。

最后解锁的内容一般都为全区域度 100% 中的犯罪事件，不仅要求量很大，而且随机触发。建议游戏流程中遇见顺路完成，第三章时也不用刻意去完成。通关之后，只要在区域范围内等待挂机即可触发，一般半分钟左右地图上便会提示出现犯罪事件，并且一定是完成度上缺少的犯罪事件。完成之后玩家需要离开战斗地点足够远的距离继续挂机才能触发下一次的犯罪事件。推荐在区域的中心设置一个标记，然后围着这个标记选择挂机地点，省得多次开关地图太过麻烦。

奖杯BUG规避

游戏中偶尔会出现无法获得奖杯的情况，不过游戏很良心的在每一个章节都会自动备份一个存档，所以出现了这种情况应该立马回到主菜单载入游戏，选择最近的存档再完成一次奖杯条件。笔者就曾出现过第一章的剧情奖杯没有获得的情况，读档便可解决。

Be Greater（白金）
取得条件 收集所有奖杯

究极蜘蛛侠（金杯）
取得条件 解锁所有技能
奖杯说明 角色达到 50 级后即可获得足够的技能点数，解锁这个奖杯。

我爱曼哈顿（金杯）
取得条件 所有区域完成度达 100%

大师中的大师（银杯）
取得条件 击败模仿大师
奖杯说明 完成所有的挑战任务后模仿大师便会登场，如果战斗失败，随意再完成一次挑战任务便可再次与模仿大师交战。

背包客（银杯）
取得条件 收集所有背包

猫咪掌印（银杯）
取得条件 追踪黑猫

内心庇护（银杯）
取得条件 摧毁所有的心魔帮仓库

霸王人马（银杯）
取得条件 摧毁所有的费斯克巢穴

佣兵战术（银杯）
取得条件 摧毁所有的银貂据点

银铛回狱（银杯）
取得条件 摧毁所有的囚犯营地

邻里联防（银杯）
取得条件 完成一个区域内的所有派系案件

四季战衣（银杯）
取得条件 购买所有战衣
奖杯说明 代币中最为麻烦的便是挑战代币，建议所有挑战评价都保持在“惊人”以上，较为简单的潜行与战斗挑战可以试着冲击“终极”评价。

三好学生（银杯）
取得条件 完成所有腐蚀学生任务
奖杯说明 完成系列支线任务即可获得奖杯。

信号满格（铜杯）
取得条件 启动所有的监控塔

炸弹高手（铜杯）
取得条件 在模仿大师炸弹挑战中达到惊人或以上评价

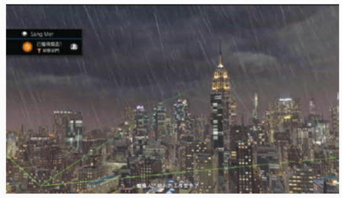
愤怒铁拳（铜杯）
取得条件 在模仿大师战斗挑战中达到惊人或以上评价

忍者（铜杯）
取得条件 在模仿大师潜行挑战中达到惊人或以上评价

间谍猎手（铜杯）
取得条件 在模仿大师无人机挑战中达到惊人或以上评价

挑战爱好者（铜杯）
取得条件 完成城市里所有模仿大师挑战一次

研发工作（铜杯）
取得条件 完成所有研究站任务
奖杯说明 完成所有的研究任务后才能解锁上西区的最终研究任务。



心魔帮崛起（铜杯）
取得条件 完成第 1 幕

六人聚首（铜杯）
取得条件 完成第 2 幕

终局（铜杯）
取得条件 完成第 3 幕

科学万岁！（铜杯）
取得条件 制作 15 项升级

打倒金并（铜杯）
取得条件 击败费斯克

保持乐观（铜杯）
取得条件 击败李
奖杯说明 第三次交战时才能获得奖杯。

脚踏实地（铜杯）
取得条件 击败电光人和秃鹫

不怕蜇不怕撞（铜杯）
取得条件 击败毒蝎和犀牛人

打碎墓石（铜杯）
取得条件 击败墓石
奖杯说明 支线任务中登场的角色。

震骇之击（铜杯）
取得条件 击败震动人

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

展翅
铜杯

取得条件 飞跃过城市屋顶

奖杯说明 累计吓飞屋檐上500只鸽子，流程中必定获得的奖杯。

摆荡之王
铜杯

取得条件 完成1级穿越成就

给我趴着！
铜杯

取得条件 完成1级战斗成就

鸽子猎手
铜杯

取得条件 抓住霍华德的所有鸽子

奖杯说明 触发“帮助霍华”支线任务后才能解锁收集品“鸽子”。

尽情拥抱
铜杯

取得条件 使用绊雷把10对敌人粘在一起

奖杯说明 不用刻意刷次数，流程中多使用绊雷即能解锁，绊雷本身也是非常强力的装置。

好邻居蜘蛛侠
铜杯

取得条件 完成所有支线任务

科学方法
铜杯

取得条件 制作第一个升级

蜘蛛本能
铜杯

取得条件 完美闪避10次攻击

超速档
铜杯

取得条件 完成10次飞车制伏

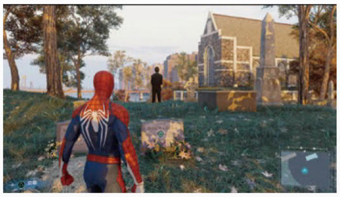
奖杯说明 在触发追逐汽车的犯罪事件时成功将失控的汽车停下10次。



力量越大……
铜杯

取得条件 在本·帕克墓前致意

奖杯说明 位于曼哈顿西北方墓地中间，教堂西北方向45度的位置。



鸟瞰四方
铜杯

取得条件 在复仇者大厦的顶部停歇

观光
铜杯

取得条件 为地图上的所有地标拍照

地铁达人
铜杯

取得条件 乘坐地铁5次

花哨特技
铜杯

取得条件 在落地前连续使用4种不同特技

奖杯说明 首先需要学会技能“空中花招”，无需一次性作出所有动作，只要求不触碰地面的情况下完成，左摇杆的四个方向分别对应不同的动作。

时尚着装
铜杯

取得条件 穿上5套新的蜘蛛战衣

蜘蛛恐惧症
铜杯

取得条件 完成75次潜行制伏



失而复得
铜杯

取得条件 收集5个背包

亲民蜘蛛侠
铜杯

取得条件 向10位市民打招呼

奖杯说明 在街道上人群中按□键即可打招呼，并非按△键的互动。

猫咪现身
铜杯

取得条件 收集一件黑猫收集物品

解谜高手
铜杯

取得条件 完成实验室所有可选研究项目

奖杯说明 在设置中打开“跳过谜题”选项不会影响奖杯的获取。

横扫基地
铜杯

取得条件 完成一处基地的所有目标



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

文 昂星团 美编 NINA



验证真粉丝的时候到了！

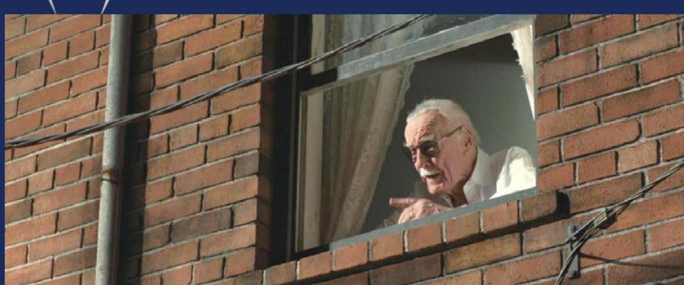
你找到《漫威蜘蛛侠》里埋藏的彩蛋了吗？

漫威在制作电影的时候很喜欢埋入彩蛋，让粉丝享受到电影之外的乐趣，在以往采访的时候，制作团队也提到了他们会像漫威电影那样植入彩蛋让玩家发掘，在玩过游戏之后，不知道你是否有 Get 到这些让人会心一笑的彩蛋呢？小编也从游戏里总结了部分的彩蛋内容，让不了解“《蜘蛛侠》系列”的玩家也能体会到制作组的良苦用心，下面就让我们来看看究竟有哪些彩蛋吧。

漫威电影的通用彩蛋

——斯坦·李

经常观看漫威超级英雄电影的玩家应该也都知道这个彩蛋，就是创造了诸多漫威超级英雄的漫画家斯坦·李总是会扮演一名路人在电影中客串那么几秒，顺带一提，《蜘蛛侠》就是出自他手。老爷子今年已经 95 岁了，也没有停止在漫威宇宙里四处“奔波”，这不，这次他在游戏里是一家咖啡店的老板，嗯，就是彼得和 MJ 经常去的那家。



▲在2017年的电影《蜘蛛侠 英雄归来》中，他在前期就露面了，呵斥蜘蛛侠把汽车的警报声关掉，随后开始与对楼的大妈调情。



▶这次的斯坦·李只出现了一次，不过非常明显了。

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

蛛丝停火车

▼“上次这样就搞定了。”，就是在致敬《蜘蛛侠2》。



游戏中，当蜘蛛侠在车厢里真正打败负先生（马丁·李）后，会有一段用蛛丝停火车的桥段，这段剧情是致敬了 2004 年的电影《蜘蛛侠 2》，虽然在后来的几部《蜘蛛侠》电影中也有这个致敬的桥段，但最后都以失败告终，当然本作也不例外。

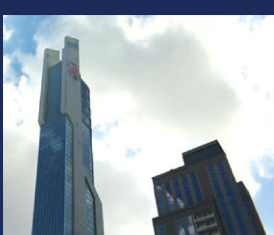


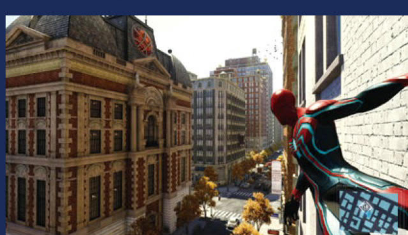


▲不知为何，最近可以看到旧版蜘蛛侠电影演员的邪笑表情，其实就是来源于这段停火车时的嘶吼。

复仇者大厦、至圣所

看过漫威电影的玩家应该都很熟悉了，复仇者大厦是由史塔克工业大厦改造而成，至圣所则是奇异博士的住处，都是现实中的纽约所不存在的建筑。





模仿大师



游戏中期即可解锁由模仿大师赋予蜘蛛侠的挑战任务，当完成一定数量的任务后，他还会突然出现与蜘蛛侠单挑，可以说是本作较难对付的角色了。与他交手后，他透露有某个组织想招揽蜘蛛侠，至于是什么组织目前还不清楚。

模仿大师漫威世界里是超级反派之一，初次登场于漫画《复仇者联盟》第 195 期，本名安东尼·“托尼”·马斯特斯（Anthony “Tony” Masters），是前神盾局的特工，因注入了特种血清而获得了模仿别人作战方式的能力，甚至曾利用早年作为雇佣兵与各位超级英雄们交手所获得的搏击经验开办了一所学校，专门培训反派们的搏击技巧。他的武器来源于从神盾局偷盗的装置，能塑造出想要的虚拟武器，此外他还拥有全息图像感应器，可改变自己的外貌糊弄他人。但值得一提的是，在漫威世界中，死侍是他惟一一个不能模仿的人。

致敬《机器战警》



在游戏刚开始拿到第一个书包收集要素后，蜘蛛侠与渡边由理有一段对话，其中蜘蛛侠的一段台词是“Part man ,part spider,all cop（半人半蛛，全能警察）”，这句话是在“致敬”1987 年的《机器战警》的宣传语：“Part man ,part machine,all cop”。



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

菲利普·张



▶漫画中的菲利普·张。

游戏的支线中，还有一位叫菲利普·张的学生请求蜘蛛侠帮忙找回失踪的同学，这个角色其实在漫画里就已经出现了，他还是彼得·帕克的同班同学。

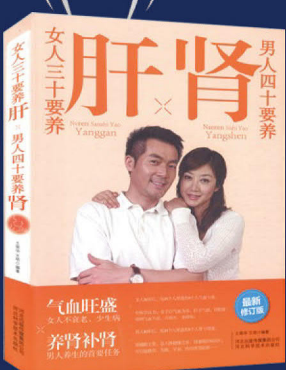


求婚彩蛋



在金融区左上方的研究站和警局的交界处，某个红绿灯旁的建筑标牌上写着“Maddie，will you marry me？”这其实是一个名叫 Tyler Schultz 粉丝请求开发商植入到游戏里的彩蛋，他希望通过这种独特而有趣的方式向交往了 5 年的女友求婚，然而悲伤的是，就在游戏即将发售的时候，他的女友却和他分手了，本人悲痛欲绝，在国外网站 Youtube 上给大家讲述了事情的经过。然而这事儿还没完，某位玩家知道了这件事情后，反而利用了这个彩蛋成功向女友求婚，他的女友刚好也叫 Maddie，嗯……

马丁·李的父母



比较关注游戏情报的人或许也已经知道，游戏中马丁·李父母的遗像和国内一本叫《女人三十要养肝男人四十要养肾》的封面图完全一致，该书于 2011 年出版，这应该不是制作团队有意埋入的彩蛋（笑）。



多功能的战衣

（本节内容由VGTIME的沁雅畅慧提供）

在游戏中，蜘蛛侠能换上各种不同的战衣，这些战衣大多来自“《蜘蛛侠》系列”中不同的作品，下面给各位一一剖析来历。

高级战衣

——游戏原创



身为《漫威蜘蛛侠》的主题衣服，当然是要游戏原创了。在游戏的整个宣发阶段，Insomniac 一直使用这件衣服来演示游戏的内容。不同于经典的蜘蛛侠战衣，高级战衣没有使用氨纶作为原材料制作。Insomniac 参考了部分运动服饰的材料与款式来设计高级战衣，这样能够更贴切游戏中小蜘蛛不断“运动”的玩法。游戏中能发现这件战衣更加贴身，让彼得·帕克的肌肉线条更加明显……

值得一提的是，高级战衣并不算是完全由彼得·帕克自己打造的，而是由奥托·奥克塔维斯博士趁彼得睡着的时候在其原本的改良设计基础上进一步改良，才造就了这款战衣。



经典战衣

——《Amazing Fantasy #15》

名为经典战衣，自然要来源于最为知名的蜘蛛侠漫画。在 1962 年 8 月的漫画《Amazing Fantasy #15》上，蜘蛛侠首次现身，穿着的就是这件经典战衣。经典战衣由《蜘蛛侠》连环漫画书的原始作者史蒂夫·迪特科（Steve Ditko）设计，他已于今年的 6 月 27 日在家中逝世。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



在游戏的开场阶段，彼得·帕克就是穿着“经典战衣”出场。在和金并决战后，“经典战衣”变得破破烂烂，于是他才有了重新设计新战衣的念头。

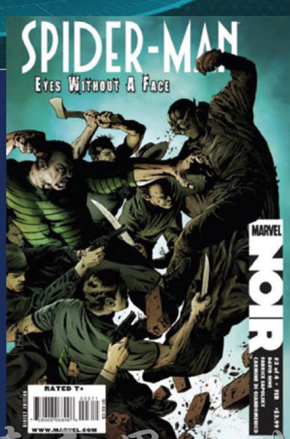




暗影战衣

——《Spider-Man: Noir #1》





暗影蜘蛛侠应该算是蜘蛛宇宙中最为知名且另类的蜘蛛侠之一，他首次登场于 2008 年的《Spider-Man: Noir #1》（中文译名《蜘蛛侠：暗影》）中，漫画的故事发生在 1933 年的美国大萧条时期。

暗影蜘蛛侠拥有经典蜘蛛侠的所有能力，不过他是一个暴力至上的角色，所以耍起枪械来也是毫无顾忌，百发百中。暗影蜘蛛侠将在年末上映的动画电影《蜘蛛侠 新纪元》中登场，由尼古拉斯·凯奇配音，各位可以期待一下。

绯红蜘蛛战衣

——《Web of Spider-Man #118》

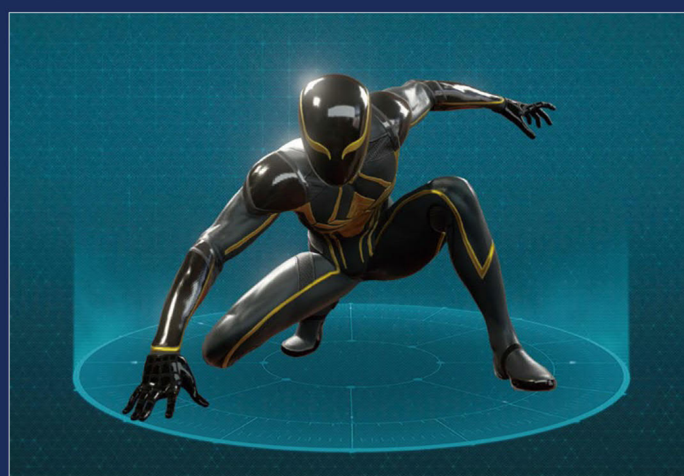


在国内绯红蜘蛛（Scarlet Spider）被普遍翻译为猩红蜘蛛。猩红蜘蛛的情况比较复杂，简单来说的话他算是蜘蛛侠的一个克隆人，本名为本·莱利，名字分别取自于本叔和结婚前的梅婶。猩红蜘蛛曾以为自己是蜘蛛侠本尊，并和彼得·帕克干过一架，被打爆之后才意识到自己是复制体。大概游戏中战役能力“全像诱饵”就是以克隆体这一概念为灵感的吧。



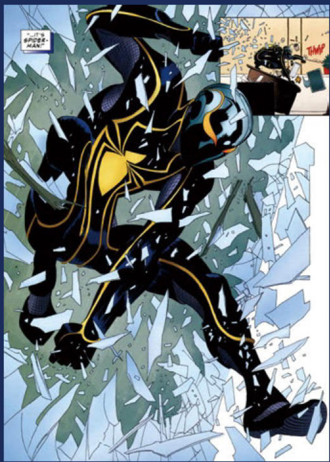
蜘蛛装甲：MK. II 战衣

——《Amazing Spider-Man #656》



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



彼得·帕克在某次失去了蜘蛛感应的一段时间内，制作了MK. II战衣来弥补这一缺点（很容易被子弹打中），所以MK. II战衣本身是一款防弹装甲，并且带有防止敌人远程激活陷阱来伤害蜘蛛侠的磁化功能，所以游戏中战衣的防弹能力也是符合原设定的。

MK. II战衣帮助蜘蛛侠击败了死对头屠杀（Massacre），而当彼得·帕克的蜘蛛感应能力恢复之后，这套战衣就正式退休了。

秘密战争战衣

——《Secret Wars #8》



这里的秘密战争，指的是2004年的秘密战争（尼克·弗瑞的秘密战争）。蜘蛛侠和一些超级英雄，在尼克·弗瑞的指挥下潜入毁灭博士的老家拉特维利亚（Latverian），推翻了这里的政府。在这次作战任务中蜘蛛侠穿的就是这套衣服，可惜秘密战争之后他就再也没穿过了。



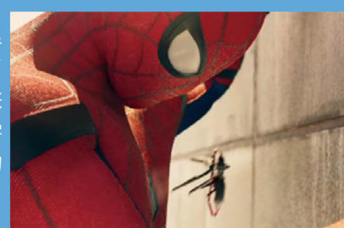
史塔克战衣

——《美国队长3 内战》





对于漫威电影宇宙的粉丝来说，史塔克战衣应该是他们非常熟悉的服装了。如果按照电影的上映时期来算，我们第一次看到穿着史塔克战衣的小蜘蛛就是在《美国队长3 内战》的机场大战里。这个时候年轻的彼得·帕克已经从托尼那里得到了新的战衣。



虽然在《美国队长3 内战》里小蜘蛛没来得及使用“蜘蛛兄弟”这个道具，但是在后来的《蜘蛛侠英雄归来》中，小蜘蛛在解救同学的时候曾用过一次，就是从胸口的蜘蛛标志那里叫出一个小无人机，这就是游戏中战衣能力的来历。

负空间战衣

——《Spider-Man #90》



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

有时候蜘蛛侠会去比较神秘奇怪的地方展开冒险，有一次他需要从负空间（Negat IV e Zone）拯救普通民众，就制作了这件看着跟负先生一个套路的战衣来适应负空间的险恶环境。游戏中战衣的能力是发出强大的负能量冲击波，这点和负先生挺像的。



绝缘战衣

——《Amazing Spider-Man #425》



绝缘套装，顾名思义就是用来防电的。最初这件衣服是彼得·帕克打造，用来与 X 战警中的 Nate Grey（也叫作 X-man，就很绕口……他是 OMEGA 级的超级变种人，是由凤凰女和镭射眼的遗传物质打造来对抗天启的终极杀器）一起对付电光人。

不过虽说蜘蛛侠经常要和电光人打上几架，但是在 1997 年之后的漫画中他就再也没穿过这件衣服，因为他后来给自己的其他战衣升级，添加了绝缘材料。游戏里战衣的能力是能使用拳套充电，以此电击敌人，灵感应该也是来源于原设定。



蜘蛛庞克

——《Amazing Spider-Man Vol. 3 #10》

在 Earth-138 上，名为 Hobie Brown Prowler 的蜘蛛侠率领着 616 宇宙（已经炸了）的蜘蛛大军与残暴的奥斯朋总统对抗。他的胸口没有蜘蛛标志，武器则是他的吉他（可以发出超高分贝的噪音，所以战衣技能也是这个）。



蜘蛛庞克战衣在《漫威蜘蛛侠》的游戏预告中出现后引起了玩家们的热议，火到大家以为 Hottoys 除了要出高级战衣之外，还要为蜘蛛庞克战衣出一套兵人。





摔角战衣

——《Ultimate Spider-Man #3》



摔角战衣出自于终极宇宙，这里的彼得·帕克依旧还是个青少年，需要搞清楚自己的力量到底有多强，这件衣服也就是刚成为蜘蛛侠后帕克所自制的衣服，准确来说就是套个头套罢了。穿着这件衣服彼得·帕克在摔角擂台上击败了大块头赚了钱（其实这段和托比·马奎尔的《蜘蛛侠》差不多）。

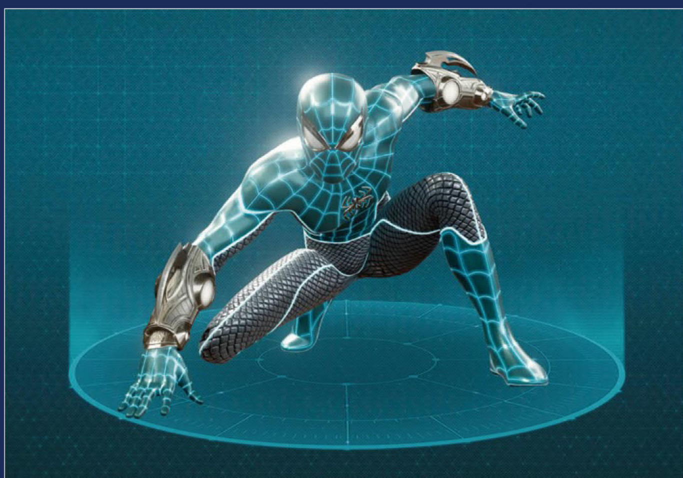
资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



恐惧化身战衣

——《Fear Itself #7》



国内将《Fear Itself》翻译为“恐惧本源”。《恐惧本源》是2010年的漫威漫画大事件，有几位英雄从托尼·史塔克以及矮人之乡 Nidavellir 那里获得了新的战衣装备。蜘蛛侠的这件恐惧化身战衣和雷神的妙尔尼尔神锤一样，都是由 Uru 金属制成的，可以从双臂中射出长刀。但尴尬的是，蜘蛛侠还没来得及用上这件衣服，奥丁就下令把这件战衣毁掉了。



潜行（“大时代”）战衣

——《Amazing Spider-Man #650》

潜行战衣出自于“大时代”事件中，功能和名字一样用于潜入作战。战衣可以歪曲周围射过来的光与声音，从而达到隐形的效果（游戏中的战衣能力亦是如此）。漫画中潜行战衣有红色、蓝色的形态，也有绿色的版本。







蜘蛛装甲：MK.III战衣

——《Amazing Spider-Man #682》

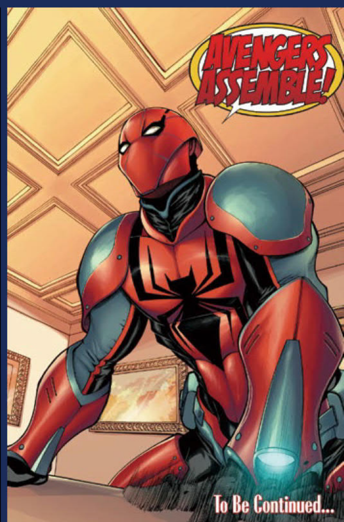


这款看着有点像红头罩的装甲战衣，是彼得·帕克在 Horizon Labs 中运用现有资源制造的，用于对抗险恶六人组。（顺便一提，这里的六人组居然是从外太空进行打击的……）MK. III战衣可以针对六人组的每个成员实行致命性的打击，从耐电到可以侦测变色龙的运动的功能应有尽有。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。







蜘蛛侠2099黑色战衣

——《Amazing Spider-Man #365》

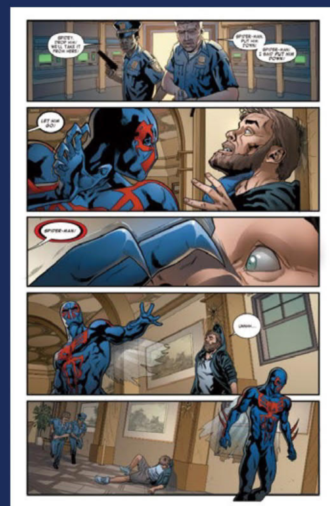


蜘蛛侠 2099 是游戏《蜘蛛侠 破碎维度》的封面蜘蛛侠之一，其他的还有暗影蜘蛛侠、神奇蜘蛛侠以及终极蜘蛛侠。

蜘蛛侠 2099，顾名思义是 Earth-928 中 2099 年纽约的蜘蛛侠，名为

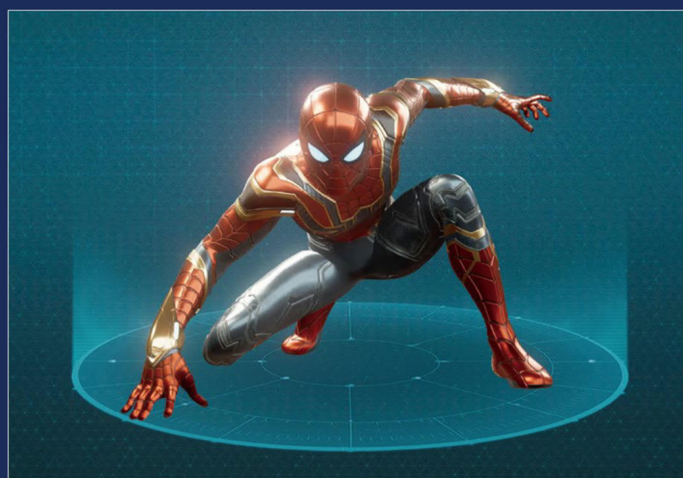


米圭尔·奥哈拉，他是 Alchemax 公司的科学家，研究将人与蜘蛛的 DNA 结合，不料这让米圭尔获得了超能力……与彼得·帕克不同的是，蜘蛛侠 2099 的战衣与神奇四侠的服装是一个材料，有类似蜘蛛网一样的斗篷，所以游戏中战衣所赐予的减轻重力能力，就来源于这个斗篷。



钢铁蜘蛛战衣

——《蜘蛛侠 英雄归来》/《Amazing Spider-Man #529》





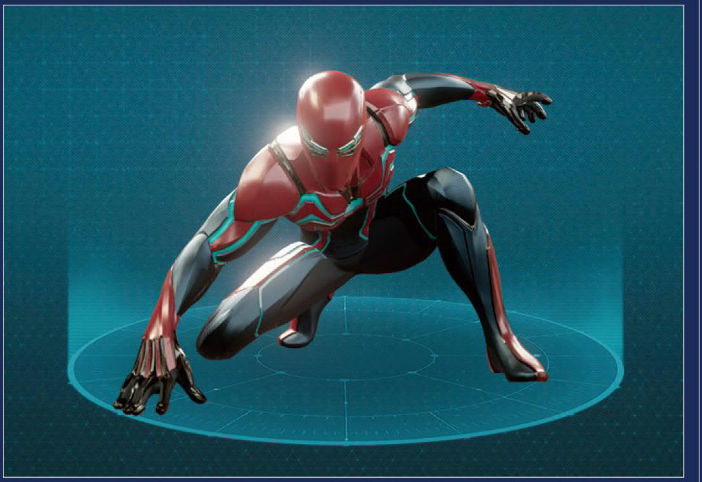
你没看错，漫威电影宇宙中钢铁蜘蛛战衣第一次出场不是在《复仇者联盟 无限战争》中，其实在《蜘蛛侠 英雄归来》的结局里。当彼得·帕克来到复联基地的时候，就看到了这件衣服，只是当时托尼没给他罢了。

事实上，钢铁蜘蛛战衣这个名字来源于漫画《内战》里蜘蛛侠标志性的红色+金色的盔甲，背后的钢铁手臂也差不多，但是游戏中表现出来的样子还是和电影宇宙中的一模一样，游戏中的能力自然也就是使用四只钢铁手臂了。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

疾速战衣

——游戏原创



和高级战衣一样，疾速战衣也是游戏的原创战衣。疾速战衣由美漫界知名画师 Adi Granov 设计，他曾经在漫威工作过一段时间。顾名思义，穿上疾速战衣，玩家的速度就会提高。

蜘蛛装甲：MK.IV战衣

——《Amazing Spider-Man Vol. 4 #1》





通过帕克工业的资源，蜘蛛侠打造了 MK. IV 战衣。为了隐藏自己蜘蛛侠的身份，彼得·帕克给了 Hobie Brown 一套仿造 MK. IV的升级战衣，让他可以在蜘蛛装甲和自己本身的战衣之间自由切换，并且给予他爬墙等蜘蛛侠的能力。原版的 MK. IV胸口的蜘蛛标志可以发光，并且拥有包括 HUD、无人机在内的多个高科技功能，可惜最后这件战衣被究极章鱼摧毁了。

恶灵蜘蛛

——《Amazing Spider-Man Annual #38》



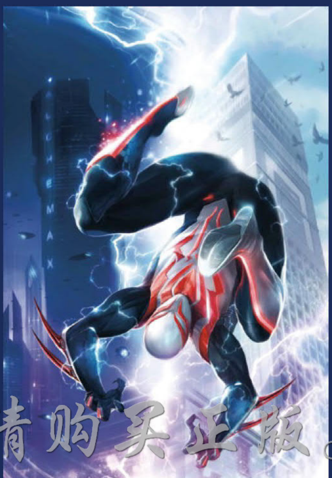
恶灵蜘蛛是 Earth-11638 中的蜘蛛侠，这个世界的设定比较另类，这里的本·帕克（彼得·帕克的叔叔）并没有死，还鼓励彼得·帕克成为蜘蛛侠。不过暗地里叔侄两人都试图杀死其他世界的蜘蛛英雄并获得他们的能力，某次行动中彼得·帕克意外死掉了。不过他被至尊法师给予了复活的机会（这个世界的至尊法师是布鲁斯·班纳，也就是大家熟知的绿巨人本体）。复活之后，彼得·帕克成为了恶灵蜘蛛。



蜘蛛侠2099白色战衣

——《Spider-Man 2099 Vol. 3 #1》

这套战衣出自最近几年的《蜘蛛侠 2099》漫画中，米圭尔（蜘蛛侠 2099）的 Earth-TRN588 世界被收录进了漫威宇宙中，并且此时彼得·帕克的身体被章鱼博士所掠夺。在一系列事情解决之后，彼得在帕克工业中雇佣了米圭尔，并为他设计了这一套 2099 白色战衣。

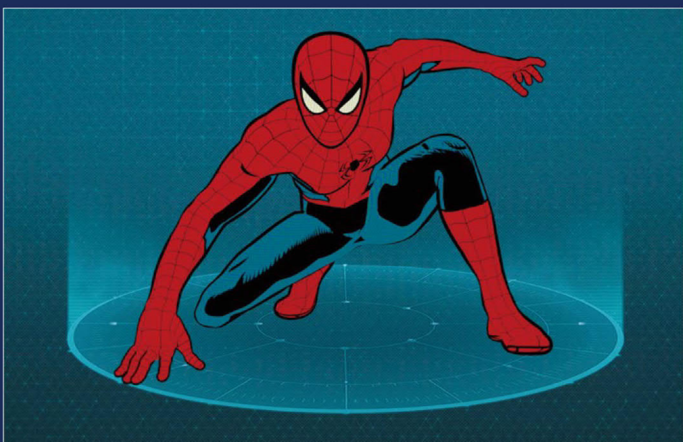


本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



复古漫画战衣

——致敬《蜘蛛侠》漫画



复古漫画战衣没有具体的来历，可以说它致敬了迄今为止所有蜘蛛侠作品中的经典造型。由于复古漫画战衣经过了 2.5D 的渲染，所以和游戏中的其他事物看起来都特别“违和”，效果很让人上瘾。

帝国州立大学战衣

——游戏原创



在首日补丁中官方追加了帝国州立大学战衣，作为给收集齐 50 个秘密拍照活动的玩家的奖励。

贴身衣物

——是不是原创呢?



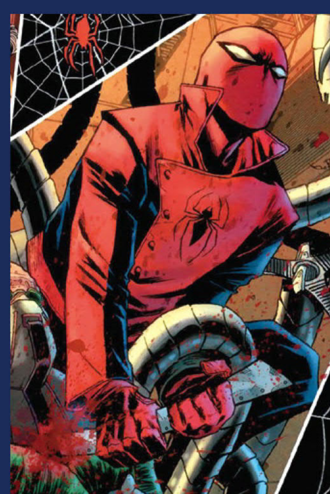
在漫画中有不少蜘蛛侠赤裸身体只戴着面罩的镜头，不过似乎没有人像游戏中的彼得 · 帕克一样还穿上了蜘蛛侠主题的内裤，让人仿佛闻到了周边的味道。

背水一战战衣

——《Amazing Spider-Man #500》



背水一战战衣来自于 Earth-312500 世界，这里的蜘蛛侠由于谋杀了猎人克莱文而在逃亡中。逃亡中的彼得 · 帕克变得苍老，也更加黑暗。最后蜘蛛侠和纽约警察开战，并在梅婶的墓前被警察杀死，结束了自己的一生。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

自制战衣

——《蜘蛛侠 英雄归来》





在漫威电影宇宙中，彼得·帕克获得能力后很长一段时间都是穿着这件自制的战衣。虽然托尼在《蜘蛛侠 英雄归来》中曾把史塔克战衣交给过彼得一段时间，不过由于彼得过于乱来，托尼收回了史塔克战衣，所以小蜘蛛不得不穿着自制战衣和秃鹰决战。

反章鱼战衣

——游戏原创



反章鱼战衣也是一件游戏原创战衣，这件衣服由 Insomniac 的艺术师设计打造，顾名思义就是蜘蛛侠与章鱼博士决战时所穿的那件衣服，说不定有人可能会把他和 MK.II 或者潜行战衣搞混。

漆黑战衣

——《Spider-Man/Deadpool #8》

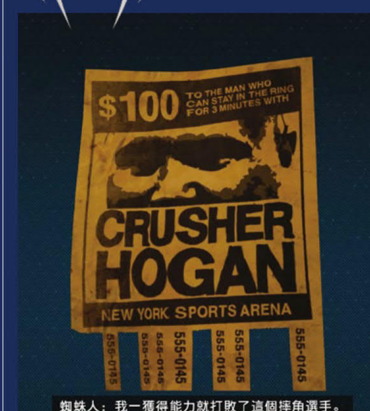


在这个故事中，死侍被雇来杀死了彼得·帕克，他并没有意识到杀死的人是自己的好友。简而言之，最后死侍又从地狱把彼得·帕克拉回来了。这件衣服就是来自于这段漫画。



背包的彩蛋

游戏中的背包系统毫无疑问是一个彩蛋聚集地，那么这些彩蛋里包含的信息你是否全都知道呢？



摔角传单

彼得说他一获得蜘蛛侠能力后就打倒了摔角选手，这毫无疑问与《蜘蛛侠》的故事源头对应。彼得一开始把超能力当成了赚钱的工具，参加了地下摔跤赛赢得了许多钱。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

一小瓶沙子

从蜘蛛侠的台词里就能知道这个瓶子里装着超级反派——沙人。然而纵观沙人的战斗历史，似乎没有被装进瓶子里打败的记录。





头罩碎片

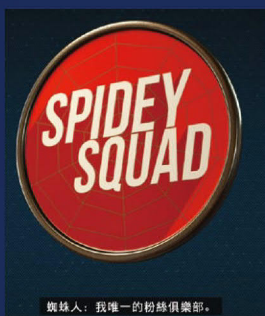
从游戏中得知，这是神秘法师的头罩碎片，而鱼缸头就是在吐槽神秘法师的头盔造型。



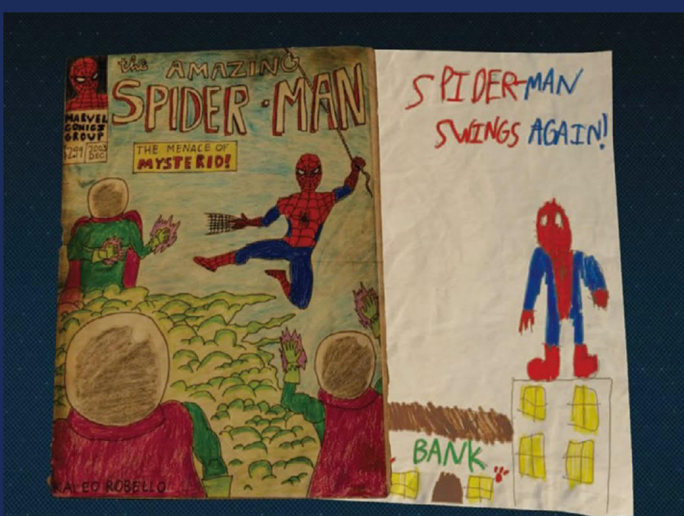
蜘蛛人团队胸针

蜘蛛侠在游戏里说这个团队是他的惟一的粉丝俱乐部，实际上在现实中也确实有这么一个组织，他们不仅有 youtube 账号还有推特。





漫画



这里的漫画标题“The Menace Of Mysterio”，和 1995 年“《超凡蜘蛛侠》系列”播出的第五集标题一致，这一集讲的就是神秘法师冒充蜘蛛侠去银行偷钱，最后被蜘蛛侠识破并抓获的故事。



感谢图画

图中画着蜘蛛侠、一个小孩和一个气球，这其实是在吐槽 PS 上《蜘蛛侠 2》里随机出现的找气球任务（类似本作的犯罪任务），那个时候的蜘蛛侠必须本体碰到空中的气球才算拿到，然而玩家操作蜘蛛侠在空中只能做出摆荡动作，可想而知要碰到不断上升的气球是多么难的事情，有不少玩家为之抓狂。

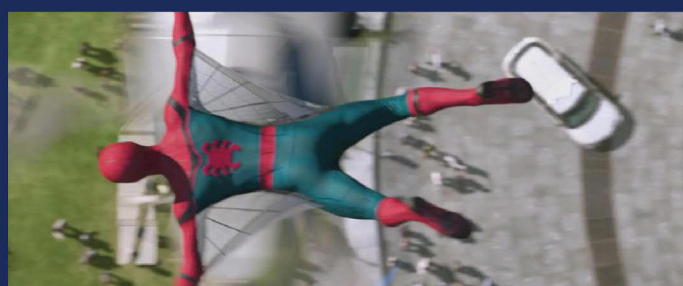




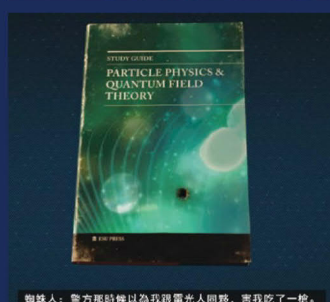
手臂蛛网

腋下有蛛网设计最早出现于第一本《蜘蛛侠》漫画的飞行服，为了给予其滑翔功能而添加了这个手臂蛛网，电影《蜘蛛侠 英雄归来》里的史塔克战衣也有这个功能，只可惜这个功能在本作没有实现。





物理课本



这里说的警方当时以为蜘蛛侠和电光人一伙，是指电光人第一次犯罪时，蜘蛛侠未能第一时间感到现场而被系列杠精——乔纳 · 詹姆森栽赃电光人是他的另一个身分，当然后来蜘蛛侠用实际行动让大家解除了这个误会。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



省了机票钱？《漫威蜘蛛侠》的地标建筑与实地考据

文 昴星团 美编 NINA

这次《漫威蜘蛛侠》的故事舞台在纽约的曼哈顿岛，注意，曼哈顿岛并不是整个纽约，整个纽约共由布朗克斯区、布鲁克林区、曼哈顿、皇后区、斯塔滕岛五个大区组成。不过开发团队在以往的采访里提过，他们制作的地图大多数都与现实的纽约吻合，所以玩家在游戏里所见到的地标基本都在现实中存在，玩一遍基本就相当于逛了半个纽约，下面就由小编带领大家仔细品味游戏中出现的曼哈顿各个景点，让大家更了解曼哈顿，以后有打算去这里旅游的同学也可以趁机做做功课。

哈林区

哈林区位于曼哈顿岛的北部，是住宅区集中的区域，所以没有地标性质的景观，但居住在这里的黑人很多，据说大多数房产也归在有钱的黑人名下，所以在这里的街道上能看到不少黑人，他们的文化也给哈林区增添了不少色彩，比较著名的就是黑人说唱乐。当你走在哈林区的街头，就可能听到黑人的说唱乐，笔者曾有幸遇到过这样的情况，不得不说，大多数黑人天生就具有音乐天赋，即便是清唱也十分好听。

涂鸦墙

在墙上涂鸦也是美国的街道文化之一，在游戏里也能找到各种用涂鸦展现的彩蛋。每年7月，世界各地的Graffiti组织成员都会云集纽约，七天七夜拼命涂鸦，好像去年便有三十余个组织参加，简直是涂鸦界的盛事！



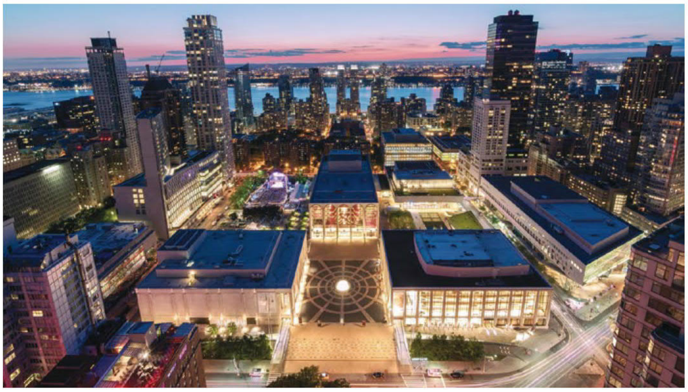
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

上西区

上西区是纽约人引以为豪的艺术圣地，也是充满着人文气息的生活区，是午后散步的好去处。上西区西边是河滨公园，东边则是被称为“纽约后花园”的中央公园，在这里有不少建造于上世纪的古老建筑，住宅的风格也大多是用赤褐色砂石建成的“褐石屋”。世界著名的哥伦比亚大学也在该区的北侧建立晨边校区（游戏中叫做晨边大学），借助上西区静谧又有文化气息的环境，让学生们能充分投入到学习当中。

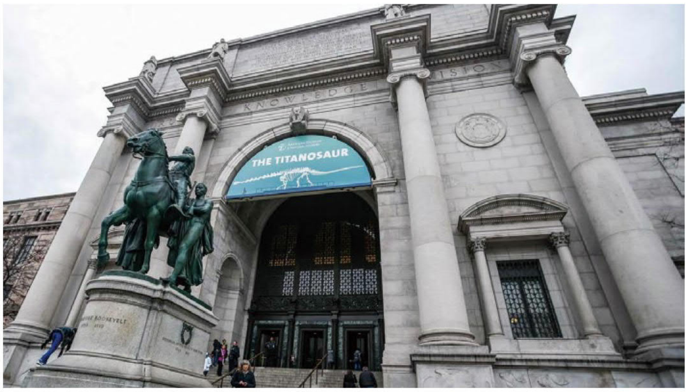
林肯中心

林肯中心是纽约的古典音乐界会场，是所有艺术家憧憬的舞台，近代历史上的著名艺术家大多都在这里出演过，其中还包括京剧大师梅兰芳及亚洲歌后邓丽君这两位华人艺术家。这里汇集了剧院、歌剧院、音乐厅、室外音乐厅，是纽约文化中心之一，同时也是全世界最大的艺术会场。林肯中心共花了 1 亿 6 千 8 百万美金打造，主要以环绕喷泉广场的 3 栋剧院 -- 纽约州剧院、大都会歌剧院、爱弗莉费雪音乐厅为主，内部可以同时容纳 18000 位观众。此外还有外围西部的古根汉露天广场、东部的纽约表演艺术图书馆、茱利亚学院及爱利斯度利音乐厅。值得一提的是，这里过去是个贫民窟，在 1950 年时才被列入改造计划，除了用于表演的地方外，还有 70 个多艺术博物馆，可以看到世界上诸多著名的艺术品。



自然历史博物馆

美国自然历史博物馆位于上西区的东侧，正门正对着中央公园，门前的骑马铜像是它的标志，是世界上规模最大的自然历史博物馆，也是美国主要自然历史研究和教育中心之一。该馆始建于 1869 年，占地总面积为 7 公顷多，馆内大厅的超大恐龙骨架是它的标志性展品。馆内有来自世界各地的标本收藏，还有大量的化石、恐龙、禽鸟、印第安人和爱斯基摩人的复制模型。此外，这里涉及面也非常广，包括天文、矿物、人类、古生物和现代生物 5 个方面，所藏宝石、软体动物和海洋生物标本尤为名贵。



哥伦比亚大学

哥伦比亚大学是美国历史最悠久的五所大学之一，正式名称是“纽约市哥伦比亚大学”，简称为“哥大”，是世界顶级的私立研究型大学。哥大于 1754 年根据英国国王乔治二世颁布的《国王宪章》而成立，最初被命名为“国王学院”，后在 1896 年正式更名为哥伦比亚大学，学校地址也迁到了目前所在的晨边高地，所以也有“晨边大学”一说。

哥大曾培养了多位诺贝尔奖获得者，这里还培养出 5 位美国开国元勋、奥巴马、罗斯福等四位美国总统、34 位各国元首、首脑，和 10 位美国最高法院大法官。这里也拥有世界一流的法学院、商学院、医学院、新闻学院、工程学院，同时也是美国的重要研究机构之一，是北美第一个实现原子核裂变—曼哈顿计划的诞生地。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

中央公园

从地图上能在曼哈顿岛中央偏北的位置看到一大块长方形的公园地区，这里就是号称纽约“后花园”的中央公园。中央公园于 1856 年由弗雷德里克·劳·奥姆斯特德和卡尔弗特·沃克斯这两位风景园林设计师主持建造，最终在 1873 年建成，是纽约第一个完全以园林学为设计准则建立的公园，也是世界上最大的人造自然景观之一。纽约市民在平时会来这里散步运动，来自世界各地的旅游者来到纽约也会来这里游览一番。公园内部设有小型游乐场、剧院和动物园，还有松鼠和鸽子栖息在此，不少民间艺术家也会在公园内部售卖自己的作品。值得一提的是，公园周边还有露天马车，向马车的主人付钱便能乘坐马车，沿着中央公园的主干道游览全局，是不少旅客津津乐道的游览方式，当然乘坐马车的价钱不菲，而且马身上散发的味道也成为了不少游客跨不上马车的一道坎。



眺望台城堡

游戏里前期的某个支线就要在眺望台城堡附近进行。城堡坐落在远景岩上，是中央公园学习中心的所在地，主要有用于让游客了解公园内的野生动物，同时也是给儿童专用的教育场所。



上东区

上东区有文化中心和购物中心，其中不少名牌店都聚集在此，有名的麦迪逊大道有许多女式时装店和精品店——因为这里是纽约土豪的居住地，这也不难理解为何漫威里的史塔克工业要在这里建造大楼了。另外，纽约中昂贵的酒店也多在这个区里，旅游想住好酒店的话，来这里准没错（钱包要备好）。

毕士达喷泉

毕士达喷泉位于公园北侧的湖泊与林荫之间，为了纪念内战期间死于海中的战士而建于 1873 年，“毕士达”的名称则取自《圣经》，《圣经》还里有一段叙述了耶路撒冷的一个水池因天使赋予的力量而具有治病的功效，因此喷泉上的雕像灵感便来自这位天使。围在喷泉旁的四座雕像分别代表“节制”、“纯净”、“健康”与“和平”。



古根海姆博物馆

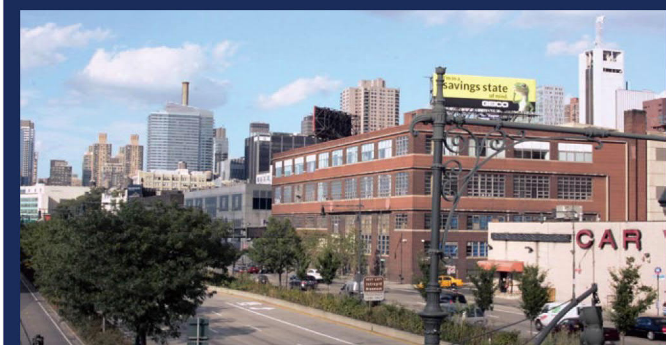
古根海姆博物馆是所罗门·R·古根海姆基金会旗下所有博物馆的总称，曼哈顿的这个博物馆是其中之一。古根海姆基金会成立于 1937 年，他们的起步比同行要晚了不少，然而发展到今天，古根海姆已是世界首屈一指的跨国文化投资集团，它所建立的博物馆已成为世界上最著名的私人现代艺术博物馆之一，也是全球性的一家以连锁方式经营的艺术场馆。位于纽约的博物馆由 20 世纪最著名的美国建筑师弗兰克·劳埃德·赖特设计，其充满艺术感的外观让博物馆成为了纽约的地标建筑之一。值得一提的是，他们在香港有建立分馆，国内有兴趣的读者可以前去观看。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

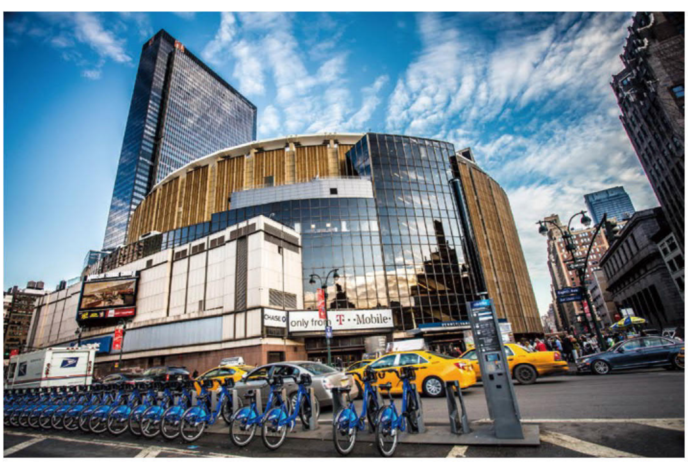
地狱厨房

地狱厨房的正式行政区名为克林顿，因地理位置又俗称“西中城”。这里早年是曼哈顿岛上的一个著名贫民窟，主要由爱尔兰裔移民的劳工阶层聚居，以杂乱落后的居住品质、严重的族群冲突与高犯罪率而闻名，不仅如此，这里还孕育了许多罪犯或黑帮老大，因此这一带的房价在以往十分低廉，不过神奇的是，不少明星大腕在发迹之前都曾在这里居住，这也是让地狱厨房出名的原因之一。关于地狱厨房这个名字的由来，有很多不同的说法，最早的说法是这个区域里有着一栋叫“地狱厨房”的建筑物，但最出名的原由，则是来自一则跟警察有关的传说：有两名警察正在观看一场发生在该区域的小型暴动，其中年轻的菜鸟警员说道“这地方真是地狱！”，另一个资深警员纠正他“说它是地狱实在是太轻描淡写，它根本是地狱的厨房！”这个名字便由此而来，总而言之，这个名字来源故事都与罪犯不无关系，十分有意思。此外，美国为了对这个区进行宣传，还制作了厨艺真人秀节目，就叫《地狱厨房》。



麦迪逊广场花园

麦迪逊广场花园是个大型的体育馆，现在主要用于举办体育赛事。这座当初为了纪念美国宪法之父詹姆斯·麦迪逊而建造的花园其实并不在当今所在的位置，花园曾经过三次重建和两次搬迁，现在的花园已经是第四代了。第一代花园作用并不固定，一开始只是新贵休闲的场所，后来则演变成了拳击比赛和表演的场所；二代花园在改建后变成了32层楼高的尖塔，是纽约市内最大的餐厅和当时世界上最大的大堂；第三代花园完全建立在二代的原址上，当时主要用来进行拳击比赛，后来甚至还举行了冰球赛，篮球赛也在这个是时候逐渐成为了花园的常驻活动之一；四代花园从建成后，逐渐变为举办 NBA 赛事的地点，当然也不会缺少演唱会和拳赛，不少著名歌手都在这里举行过演唱会，比如香港的歌手罗文、张学友和陈奕迅。



中城区

中城区是美国最热闹繁华的区域，这里和之前几个充满文艺气息的区域完全相反，到处充满着现代都市气息，潮流时尚的品牌店满街都是，售卖旅行纪念品的店铺也不少，是买手信的好去处。因为景点繁多，中城区经常是人山人海，也是流动小贩最喜欢的摆摊处，即便是半夜三更，也能在这里找到流动餐车，让你任何时候都能吃上一口灌满芝士牛肉的汉堡和热狗。

洛克菲勒中心



洛克菲勒中心由美国 20 世纪初最大的财团——洛克菲勒财团建造，是由 19 栋商业大楼组成的建筑群，大楼底层之间相通。其中最大的是奇异电器大楼，高 260 米，共 70 层，现在是登高鸟瞰曼哈顿的观景平台之一。这里在 1987 年被美国政府定为“国家历史地标”，同时也是全世界最大的私人建筑群。建筑群中央有一个下凹的小广场，广场周边挂着 159 面彩旗，正面有一座金色的雕像，正中央是一个喷水池，冬天的时候水池会结冰，成为溜冰场，届时会看到有大量市民前来游玩，不过这里仅能容下 150 个人，所以秉承先到先得的原则，没能及时到场的人只能在旁边看着别人玩了。另外，全美三大商业广播电视公司之一的美国国家电视台（简称 NBC）的总部也设立在这里，据说在这里可以见到著名的主持人上下班，喜欢看 NBC 节目的读者可以去这里试着蹲点（笑）。

时代广场

时代广场是曼哈顿最繁华的街区，被称为“世界的十字路口”，这里周围的建筑上有大量耀眼的霓虹灯广告牌和电视宣传板，播放着新闻、MV 和电视节目，玩过本作的玩家可能也会有印象，这就是章鱼博士释放 GR-27 的地点。

时代广场附近聚集了近 40 家商场和剧院，广告牌的密度堪比拉斯维加斯，也令其成为了纽约的标志，透露着强烈的都市特性。这里甚至还成为了纽约市内惟一在规划法令内，要求业主必须悬挂亮眼宣传版的地区。

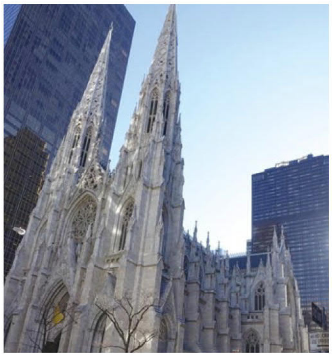
在闲逛时代广场时，不免会见到很多穿着 cos 服的街头艺人（cos 质量不高），甚至还会有在身上画了图案、只穿内裤的全裸艺人（真开放……），他们看到游客会热情地前去握手拍照，这里要小心，有些艺人一旦与其合照，他们便会向你索要小费，不给或者给少了甚至会拽着你不给走（本应是小费随意，拍照免费的宗旨），有些人还会恶意地拿出几十美元的纸币比划着让你给这个数目，一餐饭钱就这样没了，如果想去合照，可以先观察一下其他人的反应再去。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

圣派翠克大教堂

中城区的第五大道上有一座高大的哥特式教堂，这就是圣派翠克大教堂，爱尔兰的都柏林和澳大利亚的墨尔本都有与其同名的教堂。虽然被周围的一堆高层建筑围绕，但还是能显露出它的庄严气质——毕竟这是全美国最大最华丽的天主教堂。这里是现今纽约天主教的所在地，教堂的内部阔大宏伟，据说座位可以容纳 2000 个人，距离主讲坛远的位置可以观看附近的电视，以听到讲坛上的演讲。



纽约图书馆

纽约图书馆是美国最大的市立公共图书馆，由阿斯特图书馆、伦诺克斯图书馆和蒂尔登信托公司于 1895 年合并而成，由市民的捐款作为经费运营。馆藏中有英美文学名著的最早版本以及知名作家的手稿和其他珍贵的古籍资料。该馆又是纽约图书馆系统的中心研究图书馆，管辖着分布在纽约 3 个区的 3 个研究图书馆和 84 个分馆，分馆拥有的书总量超过 300 万册。根据 1992 年底的数据来看，这里已经有 1647 万册书，其中图书 410 万册，期刊 2 万种，手稿、地图、图片等共有 1000 万件。现在，该馆一年出借资料 1200 万册次，进馆人数超过 400 万人次，能看出纽约人民对于实体书还是情有独钟。



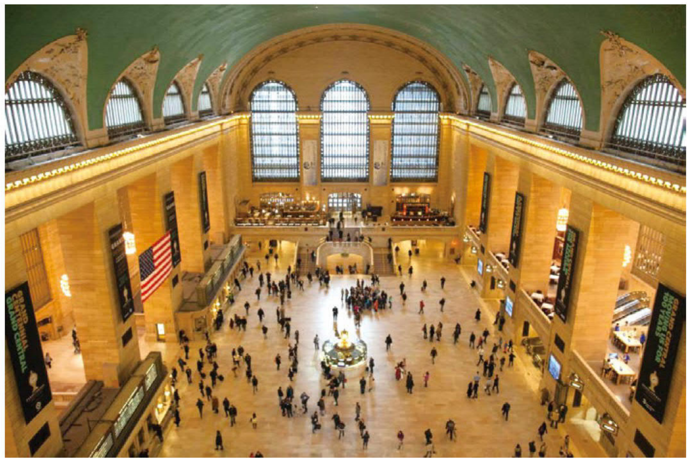
联合国总部

联合国是第二次世界大战后成立的国际组织，其总部于 1947 年设立在曼哈顿的中城区，于 1952 年完工。大楼前有近 200 面联合国成员国家的旗帜在飘扬，十分霸气。总部除了耸立的大楼外，还有入口广场、公共花园等地给游客游览，这里有来自多个国家的展品供展览，其中有来自中国的象牙雕刻，以纪念 1970 年成昆铁路通车。



中央车站

中央车站正如其名，位于美国曼哈顿岛的中心。车站由美国铁路之王范德比尔特家族始建于 1903 年，1913 年 2 月 2 日正式完工启用，成为了纽约著名的地标性建筑，同时也是世界上最大、美国最繁忙的火车站。车站内除了有赶车和送行的人，还有前来此地购买手信的游客，没错，通往车站大厅的路上便有不少商铺，能买到关于纽约的特色商品作为手信。此外车站里也有很多食品店，让还在等车的人一饱口福。在这次的游戏里，只有某个主线任务操作 MJ 时才能看到中央车站的大厅，而此时的车站却被奥斯朋的展览会占据，玩家无法感受到平时车水马龙的中央车站，实在是有点可惜。



帝国大厦

帝国大厦是游戏里拍照教学时要求拍的建筑物，是美国纽约的地标建筑物之一。这栋大楼竣工于 1931 年 4 月 11 日，是保持世界最高建筑地位最久的摩天大楼（1931-1972 共 41 年），于 1955 年被美国土木工程师学会评价为现代世界七大工程奇迹之一。

帝国大厦楼高 381 米、总 103 层，在 1951 年增添了高 62 米的天线后，总高度为 443.7 米。它既是一座多功能的写字楼，也是纽约市的著名旅游景点之一，大量游客每天在该处排队等候电梯登顶观景，电梯在缓缓上升时，内部还会在天花板处播放关于该大厦的建筑历史，颇为带感。另外，1933 年的电影《金刚》就拿了帝国大厦做题材，金刚爬到大厦屋顶咆哮的场景给不少观众留下了很深的印象，发挥了超强的宣传效果。2004 年，帝国大厦的塔灯曾关闭了 15 分钟，用来纪念该电影中的女主角菲伊 · 雷去世。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

克莱斯勒大厦

克莱斯勒大厦是美国的第一座摩天大楼，是受美国第三大汽车制造企业——克莱斯勒汽车制造公司的创建者沃尔特·P·克莱斯勒的委托而建造，建造历时消耗了5年最终于1930年完工，虽然是美国的第一座摩天大楼，只可惜高度320米，有77层的它很快就被来年完工的帝国大厦比下。大厦顶部外观看上去与汽车散热器帽盖的装饰物类似，这是创建者的要求，作为他显赫的汽车制造帝国的标记。



麦迪逊广场公园

麦迪逊广场公园和麦迪逊广场花园并不是一个地方，这里只是中城区的一处小公园。公园内有几座人形雕塑，其中直立的是美国总统切斯特·艾伦·阿瑟，在上一任总统詹姆斯·加菲尔德遇刺身亡后，接任了美国第21任总统；坐着的人形雕塑是美国律师威廉·H·苏厄德，他不仅是名律师还是一位政治家，曾任美国国务卿和纽约州长，在任国务卿期间，从沙俄手中买下了阿拉斯加；身穿军装的则是戴维·格拉斯哥·法拉格特，他是美国海军的第一位少将、中将和上将，是南北战争时期的海军将军。除了雕塑外，这里还有小新的儿童公园，还有不少松鼠栖息在此，是散步悠闲的好去处。







格林威治

格林威治的英文原名是Greenwich Village，顾名思义是一个村，世界著名的纽约大学就坐落在此。这里也是曼哈顿的住宅区之一，环境气氛有点像上西区，但比那边更具生活气息，用“小清新”来形容这里在合适不过。在这里的街道间行走，完全不觉得自己正身处国际化大都市，反而像是到了一个小城市，融入到了居民的生活当中。住在这里的人据说多半是作家、艺术家，他们的生活方式与纽约这个大都市格格不入。在这里还能偶尔看到有些地方的窗上悬挂着彩虹旗帜，在美国，彩虹有着“Gay”的含义，这里也有一条街就叫“Gay Street”，这些都证明了居民们正视同性恋的态度，也有人说这是一种美国的反文化。此外，美国有不少与生活相关的电视剧也在这里取过景，比如美剧发烧友赞不绝口的《老友记》和《欲望都市》。

华盛顿广场公园

华盛顿广场公园就在纽约大学旁边，是当今纽约大学内最受人喜欢的地方，也是纽约市最负盛名的公园的其中之一。巨大的拱门和中间的喷泉是它的标志，这座拱门是为了纪念美国国父乔治·华盛顿宣誓就职100年而建。据说这附近居住了不少艺术家，他们把广场作为了一个捕捉创作对象的殿堂，有时候能看到在广场取材的画家或摄影师。此外，公园内还设立了几张国际象棋桌（桌子上画了棋盘），时不时能看到在此对弈的人士。



熨斗大厦

熨斗大厦的造型放到现在可能没人会觉得奇怪，然而这个由芝加哥的建筑师丹尼尔·伯恩罕设计的三角形大楼早在1902就建成了，当时还是纽约最高的大楼，也是首个采用了电梯设计的大楼（当时美国的楼房还是最高不过5层的楼梯房）。

熨斗大厦并不是第一个采用三角形设计的大楼，第一栋为1892年在多伦多建造的古德汉大厦，而第二栋为1897年在亚特兰大建造的某栋大楼，然而它们的大小远不如熨斗大厦，而且在当时能建出这样的大楼十分有难度，所以这个设计还是得到了不少人的赞赏。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

唐人街

国内的人相信对唐人街这个词耳熟能详了，实际上，整片唐人街区域包含了犹太区、意大利区等其他国家的人生活区域，只是因为华人的人口基数太大，才令原本的唐人街疯狂扩张，最后这些国外的小区也仅仅只有几条街的大小，唐人街则是覆盖了一大片区域。截至2017年，在纽约的华人已经达80万人，形成了4座中国城和华人社区。在唐人街的常用语言并不是普通话，而是粤语和闽南语，在那边也可以吃到纽约风味的中华料理，对于不适应欧美饮食口味的游客可以来此回味祖国的美好。这里顺便提一下，在纽约最火爆的中华料理是陕西面食，大多数美国人都对一家叫“陕西面馆”的店赞不绝口，在那边吃惯了汉堡热狗的游客可以去试试（真的很好吃）。



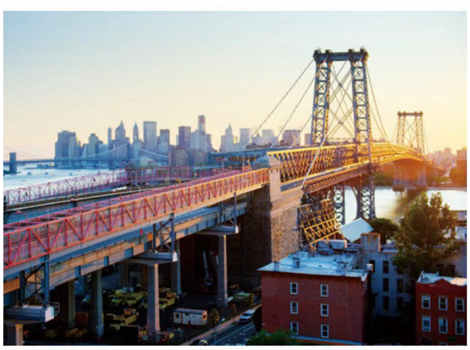
孔子大厦

孔子大厦的名字来源于门前耸立着的孔子雕像，这栋楼是上世纪60年代，为了解决当时唐人街附近住房的严重短缺问题，由纽约政府投资而建，建设周期长达10年，现在里面住着大量华人。大厦由两栋一高一矮的大楼组成，总共可容纳3000个住户，大厦旁边还有小学，生活环境比周边的其他矮房要好不少。



威廉斯堡大桥

威廉斯堡大桥连接着曼哈顿区的唐人街和布鲁克林区的威廉斯堡，与曼哈顿大桥一样是纽约市两条仍旧载有汽车与铁路的桥。大桥的结构较为独特，采用了脱离传统的悬索桥设计，大胆地把中间主跨距部分让悬索来支撑。这座桥始建于1896年，1903年底正式通行。此外，威廉斯堡大桥还是当时世界上最大的悬索吊桥，直到1924年的熊山大桥建成才退位。



曼哈顿大桥

曼哈顿大桥和威廉斯堡大桥一样，都是连接曼哈顿区与布鲁克林区的悬索桥，由波兰裔的设计师所造。桥的道路构造十分新颖，分为上下两层，两层均有双向线道，用于在高峰时段调整车流量。



金融区

曼哈顿的金融区远不止是纽约的金融中心，它还是国际金融中心，世界文明的华尔街就坐落在此。这片区域长时间维持着紧张的气氛，可以看到街上随时都有匆忙赶路的人，能体会到“分分钟几个亿”的紧迫感。同时，这里也是曼哈顿岛能看到自由女神像最近的区。



市政厅

纽约的市政厅建于1803年，在1812年完工，在1960年被列为美国国家历史地标，至今已有200年的历史。然而现在仍是政府办公的场所。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

市政大楼

市政大楼是世界上最大的政府建筑之一，最初是为了适应行政区扩展而建造，在 1914 年完工，高达 40 层的办公大楼在 1966 年被列为纽约的地标之一。市政大楼建筑风格，被描述为罗马帝国、意大利文艺复兴、法国文艺复兴或布杂艺术等不同风格，在它的身上能找到不少老式建筑的影子。



三一教堂

三一教堂是圣公会纽约教区的一座古老的堂区教堂，早在 1696 年由英国圣公会投资建成，后来原本的屋顶木架被积雪压塌，于是进行了重建。被认为是哥特复兴式建筑的经典实例，1976 年被列入国家史迹名录。前来此观赏的话，可以花一点钱登上塔楼眺望纽约。让三一教堂举世闻名的另一个原因，就是这里有美国开国元勋之一——亚历山大·汉密尔顿的墓地，这位美国的首任财政部长，在 2006 年被《大西洋月刊》评为“影响美国的 100 位人物”的第 5 名。



炮台公园

炮台公园是早年美国战争时期的遗留物，当时建造以防御英军的进攻，然而这些炮台最终也没有派上用场，因此保留了下来。第二次世界大战后，政府在公园的南端设立了东岸纪念碑，以纪念在大西洋中罹难的士兵，连死者的姓名、军衔也刻在了上面。



华尔街

华尔街是纽约市曼哈顿区南部从百老汇路延伸到东河的一条大街道的名字，是英文“Wall Street”的音译，原意为“大墙大街”，却以“美国的金融中心”闻名于世。在这里，有美国摩根财阀、洛克菲勒石油大王和杜邦财团等开设的银行、保险、航运、铁路等公司，还有著名的纽约证券交易所，至今仍是几个主要交易所的总部。在华尔街的南端，还有一座铜牛像，这是在美国 1987 年经历股灾时，由意大利艺术家迪莫迪卡亲自设计，寄望美国可走出经济低谷。值得一提的是，刚开始这座铜牛并不在现在的位置，只是后来实在是有碍交通，才被搬到了炮台公园附近的空地上，然而在游戏里，这头霸气的铜牛却被制作组换成了一只铜狗……







布鲁克林大桥

布鲁克林大桥连接着布鲁克林区和曼哈顿岛，1883 年 5 月 24 日正式通行，是当年世界上最长的悬索桥，也是世界上首次以钢材建造的大桥，落成时也被认为是继世界古代七大奇迹之后的第八大奇迹，被誉为工业革命时代全世界七个划时代的建筑工程奇迹之一。



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



由曾开发过《暴雨》《超凡双生》的 Quantic Dream 打造的互动式电影游戏大作《底特律 化身为人》已经于 2018 年 5 月 25 日正式发售。本作拥有非常出色的画面效果与极其庞大而复杂的剧本，在发售之后也引发了讨论热潮。本作白金难度并不高，本辑《Playstation 专门志 pro 5》就为大家带来了关于游戏的奖杯和收集的详细攻略，希望大家喜欢。

文 水无月 美编 咕噜

PS4	
底特律 化身为人	SIE
Detroit：Become Human	冒险 / 中文版
2018 年 5 月 25 日 / 本地 1 人	无对应周边
售价为 398 港币	

基本操作

按键	功能
○	确定/QTE用
□	QTE用
△	行动模拟/现场还原/QTE用
×	取消/QTE用
R1	切换视角
R2	进入“记忆宫殿”
L1	某些场合下观察特定场所
L2	QTE用
左摇杆	移动
右摇杆	调整镜头/和场景中的可互动要素进行互动
R2+右摇杆	自由调整镜头
Options	打开主菜单

界面说明

《底特律 化身为人》作为一款互动电影游戏，在操作和系统上并没有太多的注意点，不过在游戏中玩家不知道该干什么的时候可以按住 R2，此时会进入被称为“记忆宫殿＇的观察模式，游戏画面会变暗静止，玩家可以籍此来寻找可以互动的要素以及目标人物，出现有黄色标志的位置就是可以互动的场景要素，在正常游戏画面中用右摇杆调整镜头是有一定角度限制的，但是进入“记忆宫殿”后用 R2 键 + 右摇杆就能随意自由地调整镜头了。同时画面上还会出现当前玩家推进主线所需要完成的任务和一些与主线无关的支线。



①玩家操作角色 ②互动要素 ③当前任务

游戏流程

本作中玩家虽然可以操作马库斯、康纳、卡拉这三位仿生人主人公，但是整个故事流程的大体走向还是分章节式的固定线性模式，在故事流程中，玩家将随着剧情的进展，固定在这三位主人公之间进行视点切换。在故事流程中玩家可以开展的剧情和互动要素分为推动剧情开展必须的主要任务和无关主线的支线任务，虽然只要完成主要任务就可以推进剧情，但是不少支线任务也会涉及到诸如人物好感度的增减，或是解锁一些全新的分支，不过本作每一章中往往都会有着数量极为庞大的分支，且不少章节的结束方式都不止一种，用不同的方式结束这一章还往往会影响到后续章节的某些剧情展开，剧情构成可谓相当复杂。另外玩家扮演的主人公在游戏流程中是可能会死亡的，如果这位主人公在流程中以死亡结局而告终，那么流程进行到后面时涉及他的剧情就会被直接跳过。由于本作基本没有什么游戏系统方面的难点，下面就分开介绍一下三个主人公的攻略注意点。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

关于人物好感度

三位主人公身边都有若干位和其有关系的角色，主人公的一举一动会影响到他们和主人公之间的关系，后期许多分支选项都需要他们和主人公的好感达到一定等级以上才能解锁，由于涉及到好感的选项和行为太多太复杂，在攻略中要将之一一写明是不太现实的，不过能够提升各个对应角色好感的选项其倾向都是非常明显的，玩家只需要稍微尝试一下就能感觉到。



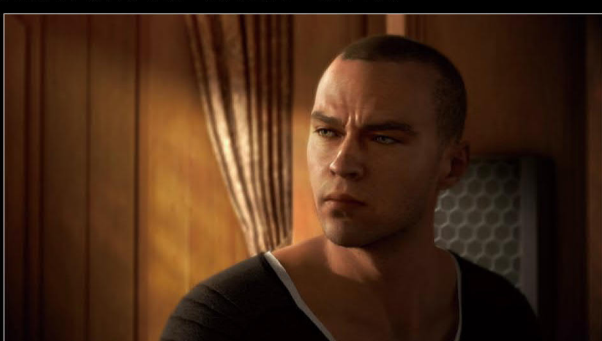
■画面右上角显示好感度的升降。

关于马库斯

作为仿生人反抗势力的领袖，马库斯是本作三位主人公中最核心的人物，在游戏中马库斯会经常遇到某些紧急状况，此时需要预测多种行动的成功可能与否，以及选择最佳行动方案的场合，玩家需要用右摇杆调整角度选择行动方案，之后用 L2/R2 来后退 / 前进进度条模拟成功率，若发现此行动方案能成功则可以按住△键确定行动，能够成功与否游戏界面都会直接给出结果，不选择正确路线也是无法继续游戏的。

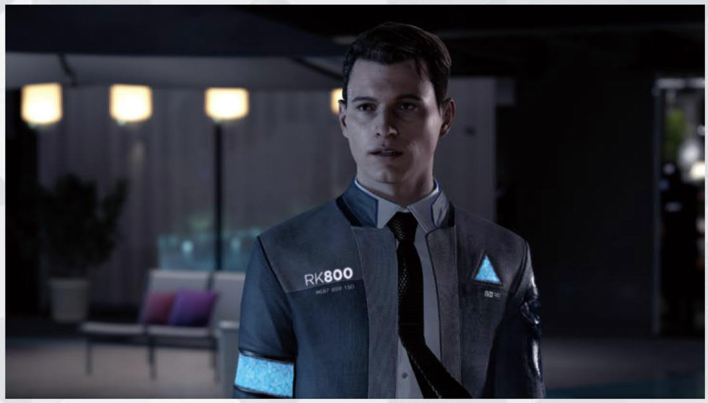
和马库斯相关的主要互动人物 / 势力有诺丝、乔许、赛门、耶利哥和大众舆论，马库斯剧情线在后期最主要的分歧是带领仿生人反抗势力发动暴力斗争还是发动和平抗争，比较重要的剧情选项也基本是围绕着这两者来开展，虽然诺丝、乔许和赛门的意见经常相左（诺丝是激进派，乔许是温和派而赛门则是中间派），乔许和赛门的好感度其实重要性不是很大，而提升诺丝的好感则可以解锁马库斯与诺丝成为恋人这一路线，玩家如果让马库斯在涉及今后行动方针方面选择偏向和平一侧的话会比较容易降低诺丝好感，但是只要带领耶利哥在几次行动中获得成功，还是可以把诺丝的好感给刷回来的，而且想要获得全员生存奖杯的是必须要走和平抗争路线的。另外舆论好感方面，马库斯、卡拉和康纳线的某些行为也会影响舆论好感，不过总体来讲只要马库斯在“史特拉福大厦”一章中不杀死人类职员，在“国会大厦公园”、“自由示威游行”、“为底特律而战”这几章都选择和平方式的话，在最后舆论达到“支持”级别应该也没有太大问题。此外若耶利哥整体好感度过低，那么在“交叉路口”一章开始马库斯会被放逐，在剧情上等同于死亡。

马库斯最早会在“自由示威游行”一章中死亡，马库斯死亡后诺丝会取代他的位置，最后一章仿生人反抗势力的行动也会固定变成以暴力革命（进攻回收废弃仿生人的集中营）。



关于康纳

康纳在游戏里会面临调查取证以及现场分析的场合，玩家需要操作康纳通过各种线索，用 L2/R2 键来还原现场案发过程，最后用△键来确定调查结论，不过操作康纳在调查线索时，有时候会看不到可用△键的位置，这时用右摇杆调整视角即可。康纳也是三位主角中最特殊的一位，除了“最后机会，康纳”这个特殊节点以及于阿曼妲好感降到最低（正常游戏基本是很难碰到的）之外，其余场合无论其如何死亡都不影响游戏的进行（模控生命会派遣一台新的康纳继续执行任务）。和康纳相关的主要互动人物 / 势力有阿曼妲（直接给康纳下达指示的模控中心的高级 AI）、汉克 · 安德森以及康纳自身的软体不稳定度，其中阿曼妲的好感基本不影响游戏进行，汉克的好感会影响康纳在剧情流程中某个节点的死亡与否，汉克最后生存与否也关系到奖杯要素，而康纳自身的软体不稳定度则直接关系到“交叉路口”一章中康纳是否可以选择成为异常仿生人这一路线。汉克在游戏剧情中处于同情仿生人这一立场，因此他的好感升降和康纳的软体不稳定度基本一致，在游戏中康纳只要尽量做出友好的，富有人情味的，理解与同情异常仿生人相关的选项，就能提高汉克的好感与自身的软体不稳定度，反之如果选择偏向程式化、冷酷的选项则会导致其下降。另外还有一点，虽然康纳每次死亡之后都会复活，但是他的软体不稳定度也因此会被重置（而且除了“公敌”一章的特定剧情外，绝大多数死亡都会降低汉克的好感），所以如果想要康纳走成为异常仿生人路线的玩家，在流程中要尽量避免康纳的死亡。



关于卡拉

卡拉是三位主人公中能力最为普通的一位，和卡拉有关的互动角色是爱丽丝和卢瑟，卡拉只要在整个游戏流程中表现出时刻把爱丽丝挂在心上，关心爱丽丝就能提高爱丽丝和卢瑟的好感，但如果在流程中做了某些违背道德的事情（比如利用爱丽丝去偷便利店的钱），那么爱丽丝的好感度会下降，总体来说只要不是整个流程太过作死，那么基本上到最后都可以和爱丽丝及卢瑟保持很好的关系。

不过卡拉也是三个主人公中死亡危险最多，最难达成完美结局的，从一开始的“暴风雨之夜”那一章中就有可能导致卡拉死亡而直接就没有任何后续，而即使到了最后一章都依然危机重重，走错一步就有可能被关入仿生人回收营（虽然被关入回收营后同样有机会生存），想要真正获得卡拉、卢瑟、爱丽丝三人一起顺利走到最后的奖杯，还是要花费一番工夫的。



TIPS：因为字体的缘故，本攻略中关于女主角的名字统一使用简体的“卡拉”。

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

流程攻略

由于本作剧情分支极其复杂，攻略篇幅有限无法把每一个支线细节都写上，因此本篇攻略基本会以奖杯、收集要素以及重要分支为基础来撰写。

关于难度

游戏难度有高手、休闲两种，主要体现 QTE 的反应时间和复杂度，还有一些限制条件上（比如不少限时场景中高手难度的限制时间都少于休闲难度），同时休闲难度在流程中还会有一些比较明显的提示以方便玩家开展游戏。不过难度完全不影响奖杯的获得和欣赏到的剧情，对自己操作没有信心的玩家可以放心选择休闲难度。



序章：人质

■操作角色：康纳

· 本章曾在多个游戏展会演示过，也作为试玩版的内容提前提供给了玩家体验，因此想必玩家们已经对这章非常熟悉了，首先操作康纳进入案发现场，将地板上的鱼放入鱼缸可使康纳的软体不稳定度上升，和被劫持小女孩艾玛的母亲对话后，前往卧室找到艾伦队长，交谈后正式开始进行现场搜查。具体搜查流程如下：

①在艾玛的房间里调查智能平板可以得知绑架犯的名字名叫丹尼尔，在之后的交涉部分可以解锁选项“你和艾玛”。

②在客厅调查父亲的尸体，通过还原现场发现角落的智能平板，调查后可以弄清这起绑架事件的缘由。在之后的交涉部分可以解锁新的选项“可能原因”。

③去窗台附近调查警官尸体，在桌子下可以发现手枪，同时康纳的软体不稳定度会上升。在之后的交涉部分可以解锁用枪击异常仿生人的路线。

④客厅里调查武器箱也可以还原异常仿生人拿取武器的场景。

· 各种线索证据调查的越多，任务成功率就越高。所有线索调查完毕后前往天台和异常仿生人交涉，交涉过程中玩家的选项也会影响异常仿生人的心理状态（即成功率），根据之前调查的证据以及最后的任务成功率的判定。一周目推荐攻略路线如下：优先调查艾玛的智能平板解锁“艾玛和你”的选项，之后任务成功率很高（最好 100%）的情况下，在对话选项方面尽量以同情、理解的态度来选择（可以提高任务成功率）。当被异常仿生人质问是否有武器时老实回答并扔掉枪。当异常仿生人要求直升机飞走时答应其要求，只要不断以安抚态度取得其信任，最后嫌犯就会放开艾玛后被 SWAT 射杀，并获得奖杯“**任务完成**”。康纳的软体不稳定度上升。

· 其他支线：来到天台上之后可以选择是否是否无视异常仿生人的警告，对左边受伤的警察进行急救，同时会导致舆论上升，这一选择虽然对本章结果影响不大，不过若救了警察的话在后面“公敌”一章中会触发额外的支线。

· 只需要完成第一章后就可以获得奖杯“**感谢支持**”，二周目攻略康纳“我会再回来”这个康纳在每一次死亡机会都死亡并重生的奖杯时，这里可以无视线索收集，直接进行各种作死即可，触发最后出现的被异常仿生人开枪打中或是和异常仿生人一起坠楼等不同死亡结局。

■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	花费时间太多，异常仿生人和艾玛从大楼上坠落	在没有靠近异常仿生人且任务成功率过低的情况下触发，此结局会导致任务失败，必须回避。康纳的软体不稳定度上升。
B	为了营救艾玛，康纳和异常仿生人从大楼上坠落	在靠近异常仿生人并告知异常仿生人事件真相的情况下会触发。此结局会导致康纳死亡。
C	SWAT 射杀异常仿生人	任务成功率很高(最好 100%)的情况下，以理解和同情的态度交涉，当异常仿生人要求直升机飞走时答应其要求，最后取得异常仿生人的信任，它就会放开艾玛后被 SWAT 射杀，并获得奖杯“任务完成”。本结局康纳的软体不稳定度上升。
D	康纳为了守护艾玛而死亡	需要之前调查艾玛的智能平板解锁“你和艾玛”的选项，对话选项尽量选择偏理智、冷酷向即可，之后过于靠近异常仿生人会触发。此结局会导致康纳死亡。
E	异常仿生人开枪射杀康纳	需要之前调查警官尸体获得手枪解锁开枪的路线，之后交涉中选择举起手枪并尝试说服异常仿生人可解锁，此结局会导致康纳死亡。
F	康纳开枪射杀异常仿生人	需要之前调查警官尸体获得手枪解锁开枪的路线，之后交涉中选择举起手枪并直接开枪可解锁。此结局康纳的软体不稳定度上升。



游戏开场

■操作角色：无

· 游戏的开场部分，本章没有任何操作，在仿生人专卖店中被修好的卡拉被主人陶德领回了家，大家也可以借此欣赏一下 2038 年的近未来风格的底特律美景。

色调

■操作角色：马库斯

· 前往颜料店为主人公卡尔领取订购的颜料，走进公园后在长椅上可以阅读杂志《仿生人的秘密》、《气候变迁加速》，之后穿过街道来到颜料店，领取了包裹后离开，返回到街道上的公车站，从后面进入仿生人车厢后结束本章。

· 途中会有一些支线事件，如马库斯在被热狗摊老板呵斥，回来时被路口的失业者给推倒等，会影响到后面“画家”章节里的一些对话。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

新家

■操作角色：卡拉

· 卡拉和陶德回到家后，和陶德对话开始收拾屋子，一楼的主要工作有收拾垃圾、清洗碗盘、检查后院、重新洗衣服、打开吸尘器等，在完成工作的同时不要忘了收集杂志《仿生人之力！》、《节点大串连》，另外在拿洗衣粉时会发现毒品红冰然后被陶德威胁。清洗食器以及和一楼爱丽丝对话都可以提升其好感度，这里只要完成清理屋子的主要工作即可，在倒完垃圾后向陶德报告，前往二楼开始清理工作。

· 陶德房间有杂志《仿生人四分卫》、《替生命定价》不要忘了收集，清理完陶德房间之后清理洗手间，最后清理爱丽丝的房间，并和爱丽丝对话，如果和爱丽丝的好感达到一定以上，在这里选用关心、亲切的选项即可达成“亲密”关系，切记不要问爱丽丝妈妈的事情。之后爱丽丝会给卡拉一把钥匙，用这把钥匙可以打开爱丽丝房间的箱子，发现一些秘密。

· 在清理陶德的房间时如果发现抽屉里的手枪，可以在后面“暴风雨之夜”章节中解锁使用手枪击中陶德的剧情路线。

· 在清理爱丽丝房间时打开窗户通风，可以解锁后面“暴风雨之夜”中从爱丽丝房间跳窗逃跑的路线。

· 全部工作完成后返回1楼，本章结束，同时获得奖杯“秘密”。

画家

■操作角色：马库斯

· 视点回到马库斯的部分，回到家后放下包裹，先收集杂志《俄罗斯想取得北极》、《土卫六大发现》，之后上二楼来到卡尔的卧室，打开窗帘叫醒卡尔。帮助卡尔梳洗完毕后，推着卡尔的轮椅来到一楼，将卡尔推到餐桌旁并给他送上早餐。之后卡尔会让马库斯先找点事做，可以选择下棋、看书、弹钢琴，会触发不同的对话和选项。带卡尔去工作室，观看卡尔作画后，卡尔会让马库斯画出眼前所见，任选即可，最后卡尔的儿子李奥会突然进来，两人发生争执，本章结束。

绝佳搭档

■操作角色：康纳

· 本章操作康纳，首先前往吉米酒吧寻找汉克·安德森警官去调查杀人案，这里康纳可以使用△键扫描人物脸部以获得其信息，找到汉克后和汉克交谈时，选择请他喝一杯可以提升其好感（选择其他选项会降好感），之后两人开车前往案发现场。

· 来到案发现场后汉克会让康纳待在车内，选择服从或交涉可以提升汉克好感。进入屋子发现尸体。接下来进入搜查环节。

· 搜查部分：玩家需要操作康纳在10分钟内找到10个线索才可推动剧情，之后和汉克交谈以得出结论。全部10个线索包括：红冰、椅子、刀子、血迹球棒、卡洛斯的尸体、字迹、后院雕像、丢失的刀子。

· 在厨房中调查的同时别忘了收集杂志《仿生人性爱体验》、《仿生人会监视你吗？》，之后向汉克回报后还原真相并提升汉克好感。同时可以获得奖杯“发现异常仿生人”。

■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	找到异常仿生人	成功还原凶案真相后，根据蓝血痕迹前往阁楼，在阁楼探索一番后发现异常仿生人。同时可以获得奖杯“发现异常仿生人”。
B	未能找到异常仿生人	若耗费太多时间未能查出真相，本章也会直接结束，无法完成任务因此需要回避此结局。



TIPS 根据康纳之前的死亡的次数，终章康纳前往模控生命大楼被守卫盘问时，报告自己的机体编号也会不同。

暴风雨之夜

■操作角色：卡拉

· 本章回到了卡拉的视角，将晚餐放上桌后，等待陶德和爱丽丝吃晚饭，但是晚餐还没开始陶德就开始大发无名火，爱丽丝因为害怕而逃上二楼，陶德在一楼非常生气准备想法子教训爱丽丝。此时会出现卡拉是否切断程序变成异常仿生人的选择，只需要在限定时间内完成QTE即可变成异常仿生人，玩家若放置不管，卡拉不会变异且在之后的剧情中会被陶德杀死。

· 变异成功之后有两个分支可供选择，一是在1楼尝试劝说陶德，但陶德会撞倒卡拉径自上楼，随后紧跟陶德来到楼上，从陶德手中保护爱丽丝。这里会有一段QTE打斗，成功的话卡拉会推倒陶德（陶德头部会撞伤），如果之前在“新家”章节有发现陶德的枪，那么也会触发枪击陶德的剧情。接下来带着爱丽丝离开房间下楼逃跑。打开前门后坐上公交车逃离屋子。二是抢在陶德上楼前来到2楼，找到爱丽丝，之后可以选择从爱丽丝房间的窗户逃跑（需要在“新家”章节中帮爱丽丝开窗换气后发现逃跑路线并选择锁门），或是带着爱丽丝躲到隔壁房间，之后趁陶德不注意时逃到1楼，之后可以从大门或庭院逃走。

· 只要是卡拉和爱丽丝从家中逃脱的结局均可获得奖杯“我们是自由的”，其他结局会导致卡拉死亡，之后流程中所有和卡拉相关的章节均会被跳过。

■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	陶德杀死爱丽丝	若听从陶德的指示静止不动，一段时间后卡拉没有变异成异常仿生人便会触发此结局，此结局会导致卡拉死亡。
B	陶德在屋外破坏卡拉（1）	从爱丽丝房间的窗户逃出后，若在屋顶放置不动一段时间即可触发此结局，此结局会导致卡拉死亡。
C	卡拉开枪击中陶德	需要在“新家”章节中发现陶德的枪，之后拿着枪前往爱丽丝房间中QTE成功可触发，逃脱后可获得奖杯“我们是自由的”。
D	爱丽丝开枪击中陶德	需要在“新家”章节中发现陶德的枪，之后拿着枪在爱丽丝房间中QTE失败可触发，逃脱后可获得奖杯“我们是自由的”。
E	陶德在走廊上破坏了卡拉	若未能在“新家”章节中发现陶德的枪，带着爱丽丝逃跑时在走廊被陶德抓住，此结局会导致卡拉死亡。
F	卡拉和爱丽丝击退陶德后逃跑	没有拿枪，在被陶德发现的状态下QTE战斗成功，逃出屋子并搭乘巴士离开，可获得奖杯“我们是自由的”。
G	陶德在1楼破坏了卡拉	若未能在“新家”章节中发现陶德的枪且在1楼的QTE失败后触发，此结局会导致卡拉死亡。
H	卡拉和爱丽丝在未被陶德抓住的情况下逃走	卡拉需要抢在陶德之前上2楼，带着爱丽丝从窗户逃走或躲在隔壁房间后从1楼逃走且没有浪费太多的时间（未触发QTE战斗），最后乘上巴士离开，可获得奖杯“我们是自由的”。
I	陶德在屋外破坏卡拉（2）	被陶德发现，从庭院逃跑时QTE失败或没有及时搭乘巴士触发，此结局会导致卡拉死亡。



破碎

■操作角色：马库斯

· 晚上，马库斯和卡尔一起回到家中，进入客厅后先帮卡尔倒威士忌，之后发现工作室有异样，和卡尔一起进入工作室后发现李奥正在偷卡尔的画，卡尔想要阻止李奥却被李奥一把推开，这里完成QTE后马库斯为了保护卡尔成为异常仿生人，面对李奥的暴力行为，卡尔要求马库斯不要反抗，反击李奥会获得奖杯“自我防卫”，不反击李奥则会获得奖杯“自制能力”，虽然最终结果都是马库斯被报废，但会影响“灵魂之夜”一章的部分剧情。

· 马库斯在这里的选择也会导致“等待汉克……”一章中收集的杂志内容发生变化，建议一周目选择反击李奥，二周目选择听从卡尔的指示。

结局编号	结局内容	说明
A	听从卡尔的指令不反击李奥	可以获得奖杯“自制能力”，但这样会导致卡尔心脏病发作死亡。
B	动手推倒李奥让李奥受伤	获得奖杯“自我防卫”，同时卡尔也不会死，游戏终盘的剧情会有所不同。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

讯问

■操作角色：康纳

· 本章是“绝佳搭档”的后续，必须在“绝佳搭档”章节中成功找到变异仿生人后才能进入本章。

· 剧情后康纳进入审讯室审讯仿生人，在讯问前先调查资料及分析变异体，可以在讯问中追加让其看照片、恐怖、受伤等选项。开始讯问后先选择一些威胁、逼迫式的选项来提升其压力指数（超过 50，但不要超过 80，否则有可能仿生人会自毁），之后再用稍温和的态度进行说服，就能使自白其招供并解锁奖杯**“坦承犯案”**。这里切记不要使用记忆读取，否则无法获得奖杯（读取记忆时出现卡洛斯相关的闪回时会提升康纳的软体不稳定度）。另外本章是康纳的第二个死亡点，审问结束后异常仿生人的压力会上升一定数值，若此时超过了 80 则会发生夺枪剧情，此时康纳选择介入的话，异常仿生人会开枪射杀康纳，之后自杀，选择不介入可存活但异常仿生人会自杀。若询问结束后异常仿生人的压力值未超过 80 则会表现出自毁倾向，此时康纳选择 3 次介入可以安抚异常仿生人，这样康纳和异常仿生人都得以存活。

· 二周目在完成康纳在全部死亡节点死亡的奖杯时，让异常仿生人压力过高，之后在夺枪剧情时选择介入即可。

■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	仿生人破坏自己头部	在讯问时使用读取记忆，当异常仿生人自毁时选择放弃。
B	仿生人开枪击中康纳并自杀	让异常仿生人招供成功，询问结束后异常仿生人压力过高，异常仿生人压力过高企图自毁时选择介入。
C	仿生人开枪自杀。让变异仿生人招供成功	让异常仿生人招供成功，询问结束后异常仿生人压力过高企图自毁时选择不介入。
D	仿生人被送回看守所	让异常仿生人招供成功，询问结束后异常仿生人压力较低时选择 3 次介入，安抚其情绪。

逃亡

■操作角色：卡拉

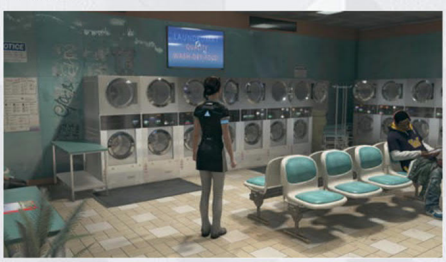
· 本章操作的是卡拉和爱丽丝，下了公车后来到一处十字路口开始本章的探索。本章目的是寻找可以过夜的地方，要达成这一目的有 3 种不同的方式，分别是在停车场的废弃车辆中过夜，在废弃空屋中过夜和在旅馆中过夜。

· 停车场路线最简单，直接往右边走，进入停车场即可（停车场在 24 小时便利店对面）。一周目不想麻烦的话直接选此路线即可，二周目可以尝试其他路线回收奖杯。

· 废弃空屋路线需要先检查空屋（一路直走），发现有铁丝网阻拦无法进入，之后去停车场拿走铁丝剪，再剪断街道围栏或者停车场围栏，便可进入空屋，这里会有一段和异常仿生人雷夫见面的剧情，之后在空屋内过夜即可。

· 旅馆路线是最麻烦的，走这条路线需要有衣服以假扮人类，以及持有现金这两个条件，达成这个条件的方法不止一种，一种方法是首先去街道边的洗衣房偷走衣服，洗衣房在旅馆的马路对面（注意会降低爱丽丝的好感）。之后去 24 小时便利店，搜索一番店内后，可以利用爱丽丝撞到商品来引开店员，卡拉趁此机会偷走柜台的现金（会降低爱丽丝的好感），这样就可以去旅馆住宿了。不过进旅馆后可以大幅度提升爱丽丝的好感，将之前降低的好感补回来。同时卡拉之前在便利店中偷盗巧克力和玩具，将玩具交给爱丽丝可以提升其好感。只要本章最后在废屋或旅馆过夜便可获得奖杯**“遮风避雨”**。

· 另外洗衣店里有杂志**《蜜蜂灭绝之灾》**和**《亲临音乐现场》**，即使走其他路线也不要忘记收集。



■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	在旅馆中过夜	从洗衣店偷盗衣服并且从便利店偷盗现金后即可在旅馆过夜。可以获得奖杯“遮风避雨”。
B	在废弃车辆中过夜	在停车场中的废弃车辆中过夜。可以获得奖杯“遮风避雨”。
C	在废屋中过夜	说服雷夫后进入废屋中过夜。

来自死者

■操作角色：马库斯

· 马库斯被丢进了仿生人废弃场，首先进行自我分析发现腿部、脉搏调节器、光学组件、音频处理器等部件受损。首先在附近可以找到腿部，之后从被废弃的仿生人得到耶利哥的情报，通过一段羊场小径后进入垃圾场，在几个仿生人的身上可以分别找到脉搏调节器、光学组件和音频处理器。最后爬上坡道，完成本章。



等待汉克……

■操作角色：康纳

· 康纳在禅意庭院中找到阿曼妲，与其对话。如果在之前“讯问”章节中康纳死亡的话，这里阿曼妲的好感会下降，而让异常仿生人成功自白的话阿曼妲的好感会上升。在之后涉及汉克的对话时，选择友好以及可以适应会导致阿曼妲好感下降，而选择无视则会使其好感上升，对话结束后场景转移到底特律警局。

· 在警局中康纳需要寻找汉克来追查新的异常仿生人案件。首先和柜台处的仿生人对话，从右侧的入口进入警局，这里别忘了收集杂志**《伊凡诺夫说“不”！》**和**《知名画家逝世》**（在“破碎”一章中马库斯没有推倒李奥）或**《机器监护人》**（在“破碎”一章中马库斯推倒李奥），之后通过观察桌面的名牌来找到汉克 · 安德森的桌子。

· 找到汉克的桌子后发现汉克还没来上班，这时康纳可以通过扫描功能来调查汉克桌上的东西，由此可以对汉克增进了解。注意，汉克的桌面仅能调查一次，一旦退出调查界面后汉克就会来到警局。和汉克有关的线索一共 8 个，必须一次全部找到，8 个线索分别是：咖啡杯、日本枫树、甜甜圈、反仿生人标语、底特律篮球帽、火柴、红冰特勤小组 2027 的照片、椅子上的狗毛，根据调查到的线索可以解锁后面和汉克对话时的选项，之后在章节结束后可以获得奖杯**“了解你的搭档”**。

· 汉克到来之后，若之前在“讯问”一章中康纳死亡的话，这里也会降低汉克的好感，会被福勒队长喊去谈话，此时康纳可以选择跟着一起去谈话，或是继续留下来观察警局，等汉克返回后可以继续和其交谈，选择问自己的位子在哪里后汉克会让康纳坐在前面的位置，之后可以检视档案，并和汉克谈论案件，在谈话话题方面选择养狗或听音乐可以提高汉克的好感，而选择篮球话题或是讨厌仿生人的理由则会降低汉克的好感。后面的对话尽量选择温和态度的选项即可。

· 支线剧情：在找到汉克的桌子前有一段自由调查时间，若在“讯问”章节中成功让异常仿生人自白且通过介入阻止其自杀，这里可以在看守所中发现他，和其对话可以提升康纳的软体不稳定度，并解锁雕像相关的秘密和 rA9、异常仿生人相关情报。另外在茶水间和盖文对话发生剧情后，再调查电视机会让舆论下降。

■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	康纳和汉克发现了相关线索	之前的剧情流程中操作卡拉顺利逃走，本章即进入该结局。
B	汉克去吃午饭	之前的剧情流程中若卡拉死亡，则本章进入该结局。



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

逃跑

■操作角色：卡拉、康纳

本章的流程较为复杂，首先起始点会根据“逃亡”一章的路线不同而有所不同，不过离开过夜地后的流程就基本一致了。之后在逃跑部分中玩家操作的角色会在卡拉和康纳之间交替切换。

■停车场路线

· 首先不叫醒爱丽丝下车，在附近找到生锈的剪刀，在车的后视镜前剪断自己的头发，改变头发颜色，并移除 LED 显示灯，之后打开后车厢，可以找到一些衣物用来换衣服。

· 之后观察附近区域时发现警察，随后叫醒爱丽丝，离开停车场。然后视角转换到康纳，调查超市发生剧情。

■旅馆路线

· 和爱丽丝交谈，之后去浴室帮爱丽丝放水，同时可以用剪刀剪断头发，改变头发颜色，并移除 LED 显示灯。关掉水龙头，出来让爱丽丝去洗澡，在这段时间里可以打开电视，查看时钟，观看墙上绘画等等。

· 爱丽丝出来后会在电视里看到陶德的消息，此时需要鼓舞一下爱丽丝。在准备帮爱丽丝张罗早餐时发现警察出现，于是卡拉带着爱丽丝立刻离开旅馆。然后游戏的视角转换到康纳，和旅馆老板交谈后，前往 28 号房间调查。

■空屋路线

· 醒来后重新生火并查看爱丽丝和雷夫的物品，之后上楼更换衣服，剪短头发、改变发色并移除 LED 显示灯，在浴缸里会发现尸体，下楼后发现警察到场。此时雷夫会来到这里想要和爱丽丝、卡拉一起像家人一样吃饭，这里尽量选择听从雷夫相关的选项，讨论尸体的事时会得到雷夫的道歉。

· 之后康纳一行会来到空屋调查，卡拉和爱丽丝连忙躲藏起来。之后视角转移到康纳，进入空屋后审问空屋内的仿生人，不过仿生人会保持沉默，陆续检查玩厨房、楼上、餐桌、火堆、楼梯底下等场所后，雷夫会攻击康纳，此时卡拉和爱丽丝会逃跑。



■逃跑部分

· 逃跑部分会根据玩家的操作有两个走向，一种是在街道上成功完成 3 处躲避警察的 QTE 部分，卡拉和爱丽丝不会被警察发现并乘坐上列车。如果 QTE 部分失败，那么卡拉和爱丽丝会被警察发现，此时视角又会切换到康纳部分，操作康纳追赶一段时间来到高速公路边，发现卡拉和爱丽丝上了高速公路，这里先需要操作卡拉完成一段 QTE，之后视角切换成康纳，康纳在准备上高速公路时会被汉克阻止，如果选择听汉克的话康纳就会放弃追赶，同时汉克好感提升。如果坚持追赶那么康纳同样会进入 QTE 部分，不过并不影响最后结果，之后卡拉还会出现一段 QTE，顺利成功后就能到达高速公路对面。并获得奖杯“**快跑，卡拉，快跑**”。

· 逃跑部分是否成功通过 QTE 避开警察还是 QTE 失败被迫穿越高速公路这两个分支，会影响之后杂志的收集（两个分支各对应一本不同的杂志）。

· 被迫穿越高速公路也是康纳第三个死亡节点，因此建议一周目先成功完成 QTE 避开警察，二周目攻略康纳全部死亡的奖杯时，再故意按错 QTE 跑上高速，之后操作康纳时在汉克阻止时不听从汉克的劝说跑上高速公路，再故意按错 QTE 就能被汽车撞死。

· 三条路线无论走哪条在本章开始都可以收集到杂志**《模拟生态园区》**，不用担心会错过。

■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	卡拉和爱丽丝到达列车站	操作卡拉带着爱丽丝在逃跑部分不被警察发现即可解锁此结局，可获得奖杯“快跑，卡拉，快跑”。
B	没有在废屋中找到卡拉和爱丽丝	操作康纳在调查废屋时没有找到卡拉和爱丽丝。
C	卡拉和爱丽丝的身影消失了	操作康纳追击卡拉和爱丽丝时选择放置一段时间。
D	卡拉和爱丽丝横穿高速公路后逃脱（1）	操作康纳追击卡拉和爱丽丝至小巷尽头时选择不翻过铁丝网，之后放置等待卡拉和爱丽丝逃脱，可获得奖杯“快跑，卡拉，快跑”。
E	卡拉和爱丽丝横穿高速公路后逃脱（2）	操作康纳追击卡拉和爱丽丝至小巷尽头时选择翻过铁丝网，但是没有继续深追，可获得奖杯“快跑，卡拉，快跑”。
F	卡拉和爱丽丝横穿高速公路后逃脱（3）	操作康纳追击卡拉和爱丽丝至小巷尽头时选择翻过铁丝网，并继续追击，但未能追上卡拉和爱丽丝，可获得奖杯“快跑，卡拉，快跑”。
G	卡拉和爱丽丝在高速公路上死亡	在高速公路上卡拉躲避汽车的 QTE 失败，此结局会导致卡拉死亡，并会导致之后所有和卡拉相关的剧情部分跳过。

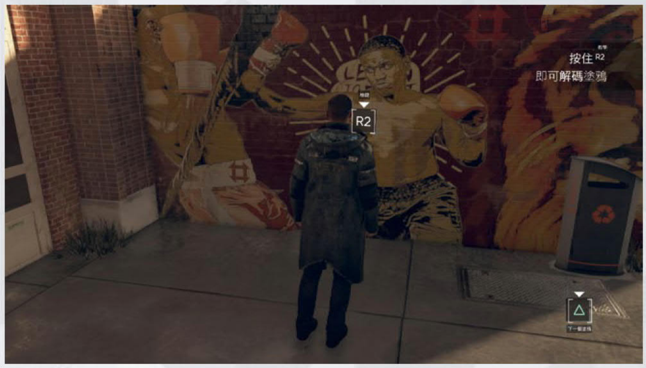
耶利哥

■操作角色：马库斯

· 这一章基本是纯线性剧情，玩家需要操作马库斯找到“耶利哥”的所在地。而线索就是之前在仿生人废弃场得到的相关标志涂鸦。需要在能够对应的画像前按 R2 键，之后在井字样的标志前按△键扫描。本章开场地铁站有两本杂志**《仿生人太空人》**、**《“算命师”电脑》**（卡拉在“暴风雨之夜”一章中死亡 / 在“逃跑”一章中没有被警察发现）或**《仿生人逃亡》**（卡拉在“逃跑”一章中被警察发现）



▲在车站发现第一处涂鸦标志



▲从自动扶梯下来后发现第二处涂鸦标志



▲在街道上发现第三处涂鸦标志



▲铁丝网后发现第四处涂鸦标志（需要钻过铁丝网并移开第三个标志前的木板）

TIPS 由于在休闲难度下 QTE 部分的成功与否判定条件很宽松，基本上只要不是全部失败就能获得成功判定，因此在需要故意 QTE 失败来回收分支的地方建议大家什么键都不要按，直接放置即可。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



▶屋顶附近发现第五处标志



▶废楼处发现第六处标志



▶在废楼内发现第七处标志

·之后进入废弃轮船，爬上吊车并跳跃，进入轮船内部并找到手电筒，一直走到最深处和耶利哥的居民见面后结束本章。

巢穴

■操作角色：康纳

·首先和汉克来到汉堡店午休，汉克去购买汉堡，康纳可以下车去找汉克，选择因为昨天的事向其道歉和提升汉克的好感。此时可以通过分析环境查看汉堡店主和与汉克对话的黑人小哥的资料，可以解锁一些和汉克对话中的选项，不过对游戏进展本身无关紧要。

·之后在汉克吃饭时可以和其交谈，对话中提醒汉克注意胆固醇问题或是朋友相关的话可以提高其好感，之后的选项建议选择告诉真相，选择说谎会降低好感。

·接下来康纳会继续和汉克来到一处破旧公寓调查异常仿生人，这里会进入搜查部分，需要调查的几处线索有 rA9、凳子、笼子、LED 显示灯、羽毛，伪造身份证等等，除此之外别忘了收集杂志**《红冰风行》**和**《超越临界点》**，还原现场后会发现嫌疑人鲁珀特，不过鲁珀特一出现就会夺门而逃，康纳和汉克立刻追击上去。

·从白金攻略角度出发，建议这里先选择无视汉克追捕嫌犯，最后抓住鲁珀特，完成本章后可以拿到奖杯**"抓到了"**，之后退回主菜单，返回本章的储存点（即发现鲁珀特那里），重玩追逐鲁珀特这段，最后选择放弃追逐营救汉克，虽然没有抓到嫌犯，但是可以提升汉克的好感，同时获得奖杯**"拯救汉克"**。通过本章后记录，以拯救汉克这一选择为基础继续往下攻略。

·二周目在追逐鲁珀特的过程中选择危险的近路后，是康纳在流程中的第四个死亡节点，故意按错 QTE 让康纳摔死或被收割机轧死都可以。

■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	鲁珀特逃走（1）	如果一开始浪费太多时间那么鲁珀特会直接逃走，本章结束。
B	康纳在追击中死亡	如果追上鲁珀特的话，这里会有一段很长的 QTE 追逐战。其中路途中如果选择有危险的近路，那么这里康纳则会面临按错就会导致死亡的 QTE，死亡点包括跳上列车失败而被收割机轧死等不止一处，要小心。
C	鲁珀特从高处摔下	追击到最后还有一处汉克遭遇陷境，康纳面临是先救汉克还是先追捕嫌犯的分支，选择追击鲁珀特的话最后会导致鲁珀特摔死。此结局会导致汉克好感下降以及康纳的软体不稳定度下降。
D	鲁珀特逃走（2）	在汉克遇险时放弃追击鲁珀特而营救汉克，此结局会提升汉克的好感以及康纳的软体不稳定度。



抉择时刻

■操作角色：马库斯

·本章视角切换到马库斯一侧，几乎是纯剧情的一章，操作马库斯和船舱内的几名仿生人交谈获得耶利哥相关情报，和诺丝交流选择合适选项可增加其好感（注意不要选择讯问其过去，会降好感）。

·前往露西（就是只有半个脑袋的仿生人）所在处和其谈话，之后检查货箱发现模控生命的标志，最后和赛门交谈后确定了前往模控生命的仓库偷窃生物组件和蓝血的计划。诺丝、赛门和耶利哥的好感均会提升。

兹拉科

■操作角色：卡拉

·本章操作卡拉，带着爱丽丝前往兹拉科家中，与兹拉科见面后跟随其进入地下室，之后兹拉科诱骗卡拉走上装置，企图重置卡拉的记忆，在剧情后，需要在重置进度达到 100 之前，完成 QTE 部分来让卡拉避免被重置。这里根据卡拉是否被重置记忆又会衍生出两个不同分支，未重置记忆路线需要先用右摇杆把镜头移往左侧扯下蓝线，再移往右侧扯下红线和黄线，之后再分别把镜头移向左下和右下，踢掉小推车和柜子引发机器短路，这样可以中止重置过程，时间相当紧，有一步操作失误就很容易导致失败。

·未被重置，成功逃脱后卡拉，首先调查地下室放出怪物，出来后发现兹拉科要对爱丽丝下手，卡拉需要在 10 分钟内需要找到爱丽丝，从二楼通过浴室和卧室，记得放出笼子里的仿生熊，扯下浴缸里仿生人的心脏，最后找到爱丽丝。

·假如卡拉不幸被重置，那么从地下室回到上面后找卢瑟，之后把晚餐去端给兹拉科，之后需要勘察兹拉科的屋子以找回记忆，基本上只要完成想起爱丽丝的书、兹拉科的讨论、陶德的红冰吸食和变装等往事即可恢复记忆，这段过程同样有 10 分钟限制，要注意，之后的流程就差不多了。

·这部分流程中记得收集杂志**《北极紧张情势升温》**、**《仿生人改变你的大脑》**（在"逃跑"一章中卡拉被警察发现，触发康纳追击）或**《仿生人逃亡》**（在"逃跑"一章中卡拉没有被警察发现，未被康纳追击）即可。注意在有暖炉的房间中调查电视机会导致舆论下降。

·找到爱丽丝后，此时兹拉科会让卢瑟来带走爱丽丝，这里可以选择的逃脱路线不止一种，卡拉可以选择躲在桌子底下或衣柜里，也可以用火炉里的火把点燃屋子，进入卧室后穿过走廊从楼梯到达庭院，被兹拉科追上后发生剧情，兹拉科企图开枪射杀卡拉但却被卢瑟阻止，这时众多怪物冲出来击倒兹拉科，卢瑟也希望能和卡拉、爱丽丝同行，本章结束并解锁奖杯**"逃离宅第"**。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	卢瑟将爱丽丝带去了兹拉科处	卡拉未能在限制时间内未能找到爱丽丝为该结局。此结局会导致之后所有和卡拉相关的剧情部分跳过。
B	卡拉未能取回以前的记忆	卡拉被重置记忆后，未能在限制时间内找到对应的线索取回记忆，会触发此结局。此结局会导致卡拉死亡，并会导致之后所有和卡拉相关的剧情部分跳过。
C	卡拉在置物间中被杀	在置物间中被兹拉科发现，且 QTE 失败后触发。此结局会导致卡拉死亡，并会导致之后所有和卡拉相关的剧情部分跳过。
D	卡拉在浴室中被杀	在被兹拉科发现的状态下逃往走廊，在浴室中 QTE 失败后触发。此结局会导致卡拉死亡，并会导致之后所有和卡拉相关的剧情部分跳过。
E	卢瑟成为卡拉的同伴	在限制时间内找到爱丽丝，从兹拉科家中逃出后触发。是本章惟一的能够使卡拉生存下去的好结局。可获得奖杯“逃离宅第”。

俄罗斯轮盘

■操作角色：康纳

· 在禅意庭院和阿曼妲对话，若在“巢穴”一章成功抓住鲁珀特，那么这里阿曼妲的好感会提升，若以未能抓住鲁珀特或康纳死亡告终，那么阿曼妲好感度会下降。

· 之后场景转移到汉克的住处，首先从屋子侧面的窗户观察，发现汉克醉倒在地，康纳随即破窗而入，对汉克的狗可以采取安抚态度，检查汉克后喊醒他（若之前在“巢穴”一章中康纳死亡，这里会导致汉克好感下降），之后扶着他去浴室，汉克表示不愿意调查案件时选择“说反话”即可。

· 汉克洗漱的时候康纳去浴室帮他拿衣服，同时可以顺便搜索一下屋子，除了必须收集的杂志《该拔掉插头了》和《变质的爱》之外，此时去餐厅调查手枪可以发现汉克在玩俄罗斯轮盘，餐桌上可以发现汉克儿子的照片，这是对游戏影响较大的一个支线要素，记得一定要调查。最后汉克换好衣服出来，两人离开屋子开始探案，本章结束。



备用零件

■操作角色：马库斯

· 马库斯、诺丝、乔许和赛门前往模控生命的仓库盗窃生物组件和蓝血，一开始跟随诺丝一路跑到货柜处发现有无人机巡逻，马库斯使用行动预设功能分析路线，最后干掉无人机（成功的话会提升耶利哥全员的好感，反之则会下降），抵达模控生命的仓库。

· 下来先去货柜处收集备用零件，此时名叫约翰的保安仿生人出现，这里需要选择让马库斯带着仿生人躲起来，这个选择不仅可以躲开人类警卫，还能将约翰转化成异常仿生人。

· 人类警卫过来时选择不要出声，等警卫离开后继续调查即可。如果选择攻击并杀死人类警卫的话会导致乔许好感下降。选择调查更大的货箱能够发现里面装有仿生人，选择让马库斯解放仿生人，成功解放这里的仿生人后能够提升耶利哥全员的好感。

· 这里约翰也想要加入马库斯一行，这个选择会直接影响之后剧情中马库斯的生死，因此一定要同意。同意的话会使乔许和耶利哥的好感上升，赛门和诺丝的好感下降，但是无所谓，以后他们的好感还是很容易提升的。

· 约翰会告诉众人卡车上装载着更多的生物组件，但是启动卡车需要控制室内的电子钥匙，于是马库斯决定独自一人前去控制室中寻找电子钥匙（诺丝和赛门的好感上升，乔许好感下降）。也可以拒绝约翰的提议，这样马库斯等人只会带着一整箱零件返回耶利哥，并获得奖杯**“耶利哥的英雄”**（只带回一箱零件的话也可获得此奖杯）。

· 选择偷取钥匙的选项后，接近控制室，发现控制室的正门无法打开，从侧面的窗户翻入屋中即可，首先按 L1 键观察钥匙的所在位置，之后获得钥匙的方法也不止一种，比较好的方法是先调查屋子一侧的保险电闸，之后去旁边的置物架上拿螺丝刀，用螺丝刀戳电闸引发停电，趁警卫去查看电闸的时候偷走钥匙，返回众人所在位置即可。另外若不引发停电的话可以从控制室的置物架上拿走手枪，之后威胁警卫交出钥匙，这里视玩家选择会有 QTE 战斗打昏警卫或是枪杀警卫的选项。下面的发展则没有变化。

■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	偷窃一卡车零件返回耶利哥	同意约翰的提议潜入控制室获得钥匙即可，此结局可获得奖杯“耶利哥的英雄”。此结局会使耶利哥全员好感上升。
B	偷窃一箱零件返回耶利哥	潜入控制室获取钥匙失败，或者拒绝约翰提议则触发此结局。此结局也可获得奖杯“耶利哥的英雄”及耶利哥全员好感上升。
C	行动失败	在偷窃零件箱时被警卫发现，选择隐蔽后返回耶利哥，此结局会导致耶利哥全员好感下降。

伊甸园夜总会

■操作角色：康纳

· 康纳跟随汉克来到伊甸园夜总会调查这里的仿生人谋杀案，首先来到犯罪现场进入搜查部分：

①调查现场的死者尸体和仿生人尸体，调查仿生人尸体时将其临时修复。

②之后询问过程中得知现场还有另外一名仿生人，她才是凶手。

· 之后走出房间，发现对面玻璃展示柜里的仿生人崔西可以作为目击证人来帮助查案，不过康纳作为仿生人没有指纹所以无法租用崔西，只能喊汉克帮忙了。

· 让汉克租用了崔西后，康纳链接了崔西的记忆，发现被害者的房间中走出了一名蓝发崔西，极有可能就是杀人凶手。这段调查部分只有 6 分钟限制时间（高手难度为 3 分钟），康纳需要顺着调用的目击记忆中崔西的移动路线，进一步调查其余的男女崔西，调用其记忆中的目击内容，最终找到蓝发崔西的最终去向。也就是夜总会的仓库中。具体跟踪路线为：9 号房→调查旁边的女崔西→17 号房→25 号红色房间→23 号蓝色房间→蓝房间前进行清扫工作的仿生人→职员专用出口→仓库。



· 在仓库中不要漏掉收集杂志《第一批长生不死者》和《最新超级强权》，其他还有一些可调查的互动要素如蓝血、库存仿生人和墙上的 rA9 标志等不过不影响攻略。在角落边上的库存仿生人中，可以找到所要找的蓝发崔西嫌犯，以及另外一名异常的红发仿生人崔西。

· 这里会有一段 QTE 打斗，不过无论胜败，最后都会出现放过异常仿生人或是开枪向异常仿生人射击的选择，如果放过异常仿生人，两名崔西会逃走，在后期剧情中康纳会失去一个发现耶利哥所在位置的途径，但能够提升汉克的好感。如果开枪杀死崔西，另外一名崔西也会开枪自杀，虽然无法提升汉克的好感，但是在后期剧情中两名崔西的尸体可以用来查出耶利哥的所在地。

· 在一周目游戏中，从提升汉克的好感（以及自身的软体不稳定度）出发，建议玩家选择放过崔西，可以获得奖杯**“心存疑问”**。二周目时这里可以选择开枪杀死崔西，可获得奖杯**“残忍无情”**，同时可以降低汉克的好感以便后面触发康纳的第五个死亡节点。

■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	任务失败（1）	在利用记忆链接跟踪嫌犯蓝发崔西时，未能在限制时间内到达仓库后触发。会导致汉克好感下降。
B	任务失败（2）	到达仓库后耗费时间太多，未能找到嫌犯蓝发崔西后触发。会导致汉克好感下降。
C	射杀崔西（1）	和崔西的 QTE 战斗获胜，之后开枪射杀崔西。会导致汉克好感下降。可获得奖杯“残忍无情”。
D	崔西逃走了	无论和崔西的 QTE 战斗胜败如何，最后选择不开枪即可触发。会导致汉克好感度上升。可以获得奖杯“心存疑问”。
E	射杀崔西（2）	和崔西的 QTE 战斗获胜，之后在崔西逃走时从背后开枪射杀崔西。会导致汉克好感下降。可获得奖杯“残忍无情”。

TIPS 在“伊甸园夜总会”一章中，在读取租用的崔西跟踪异常仿生人时，若回头看会发现汉克在向老板解释自己并非是想要租用崔西服务等等，很有趣。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

海盗湾

■操作角色：卡拉

·本章也是很短且并没有太多分支的一章，卡拉、卢瑟和爱丽丝驾驶兹拉科的汽车开始逃亡之旅，但是途中汽车发生故障（收听广播新闻会导致舆论下降），三人只能前往附近的一处废弃游乐场以寻找过夜的场所，最后决定在游乐园中的一处废弃酒馆落脚，在酒馆中记得先收集杂志**《爱荷华号失踪》和《全仿生人团体可望夺奖》**，其他还有一些互动要素不过没太大影响。

·卢瑟生火之后卡拉需要帮爱丽丝铺床并哄爱丽丝睡觉。这里的对话可以提升爱丽丝的好感。之后调查包裹时会发现包裹中有枪，与卢瑟交谈后（可提升卢瑟好感），一群不速之客闯入了他们的落脚处，原来这群人是当初游乐园废弃时被丢弃在这里的仿生人员工，他们的名字都叫做杰瑞，杰瑞表示自己很久没有看到小孩子到来了，因此见到爱丽丝他们非常高兴。

·之后的剧情并没有任何分支，听从杰瑞的建议，带着爱丽丝坐上木马即可完成本章，同时获得奖杯**"她的微笑"**。

大使桥

■操作角色：康纳

·这章流程同样很短，只是康纳和汉克的一段交谈而已，下车后不要忘记收集杂志**《神秘的卡姆斯基》和《故事对战争做出预期反应》**，如果先前在汉克家中发现了汉克儿子照片的话，在交谈内容中会出现关于照片的讨论，不过此时还无法从汉克那里得到什么有用的信息（这一选择会导致汉克好感下降）。

·对话中选择理智冰冷态度的选项会降低汉克的好感以及康纳自身的软体不稳定度，想要提升汉克好感及软体不稳定度的话建议选择中立态度、真相以及没有感情等选项。不过无论选择什么话题，都会导致汉克拔出手枪指向康纳（选择害怕可以提升软体不稳定度，其他选项会降低好感以及软体不稳定度），如果在这里和汉克的友好度处于中立或以上，那么无论怎么选择，汉克最后都会收起手枪，并留下康纳独自离去。

·二周目如果一路选择降低汉克的友好度，在这里康纳和汉克的友好度应该已经处于敌对，在对话中选择偏向冷漠或偏向逻辑思考的回答后汉克会枪杀康纳，可以获得奖杯**"只是机器而已"**，这也是康纳在流程中的第五个死亡节点。



史特拉福大厦

■操作角色：马库斯

·目睹了仿生人遭遇不公平对待的马库斯，和同伴一行为了向人类传达平权宣言而潜入了底特律电视台所在的史特拉福大厦。首先与接待处的仿生人接待员交谈，之后必须要想法引开人类经理。按R2键调查经理办公桌上的线索，之后有三种方式可供选择以引开经理（冒充消防员、冒充学校教师、冒充停车场管理员），任选一种即可。之后再次和仿生人接待员交谈，通过安检。

·乘坐电梯来到47层后，首先去茶水间收集杂志**《仿生人大兵》和《深陷风暴的女子》**，之后前往洗手间拿取包裹以假扮成仿生人维修工及证件，之后再拿走推车，在安全出口处让诺丝进来，在机房门口会发现两名保安。先前往附近茶水间的饮水机处进行骇入，引开保全，随后进入机房。进入机房后记得先锁门，诺丝会呼叫洗窗机上来，从包裹中拿出镭射锯后割破玻璃，来到大厦外面，沿着外墙爬到顶楼。之后打开电梯，让赛门和乔许上来，使用两人给的炸弹炸开门后来到通往播报室的主要通道。若没有锁门这里会触发人类职员进入的剧情，诺丝会将其打昏。

·接下来的攻略方式对之后流程展开和奖杯的获得有很大影响，主要涉及到是否触发警报导致SWAT的突袭、赛门的生死、马库斯三人的成功脱出、还有是否杀死人类职员影响舆论对仿生人态度等，这里给大家介绍一种相对比较稳妥的攻略路线，首先在播报室前有两名保安挡住去路，这里建议大家选择使诈，马库斯慢慢走向保安，之后突然掏出手枪控制住二人，随后将两名保安打昏，进入播报室。

·控制住播报室内的人员后，有一名人类操作员想要逃跑，此时会有是否开枪射杀人类操作员的选项出现，一周目玩家想走提升舆论评价的和平抗争路线的话，建议在这里选择不杀，但是因为人类职员逃跑会触发警报，影响奖杯的获得，建议玩家还是先开枪杀死人类操作员，之后马库斯会开始发表仿生人平权演说，在最后的选项中会出现"以和平态度作结"（舆论上升）或"以坚定态度作结"（舆论下降），建议选择前者。只要在机房锁门、以使诈击昏警卫、杀死逃跑的人类操作员这几个条件都达成，那么就不会触发警报引来SWAT队的攻击，马库斯一行四人可以顺利从天台跳伞离开并获得相应奖杯**"计画圆满"**，但这样一来会因为杀死人类导致舆论下降，二来无法触发赛门被留在天台的支线剧情，影响到之后另外一个奖杯**"一瞥耶利哥"**的获得，所以我们在拿到前面的奖杯后还需要读取记录重打。

·总之先不要继续往下攻略，回到主菜单后重选本章，从储存点到达顶楼部分开始攻略，这次不要对逃跑的人类操作员开枪，那么在演说结束后，特警部队会冲进播报室向四人发动攻击，在剧情中赛门会被打伤，对于一周目以全员存活以及获得赛门相关奖杯为目标的玩家来说，此时必须去营救赛门，否则会导致赛门在播报室内被杀。救起赛门，四人退至天台，赛门由于受伤无法继续跟随马库斯撤退，此时会有抛下赛门或是在射杀赛门（诺丝好感上升，乔许好感下降）以防止其记忆被人类读取的选择。必须选择抛下赛门，将其留在天台上（这样日后赛门还是有机会生存，同时也是获得**"一瞥耶利哥"**奖杯的必须途径），之后马库斯、诺丝、乔许三人使用降落伞跳伞逃脱，本章结束。

■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	马库斯、诺丝、乔许逃脱，赛门被留在天台上	遭遇SWAT队突击后赛门受伤，逃至天台上选择不杀死赛门即可解锁。此结局会导致诺丝好感下降，乔许和赛门好感上升。此结局无法获得奖杯"计画圆满"但却是获得奖杯"一瞥耶利哥"的必须条件。
B	马库斯一行全员成功逃脱	在机房锁门、以使诈击昏警卫、在播报室杀死逃跑的人类职员这几个条件都达成后触发。可获得奖杯"计画圆满"。
C	马库斯、诺丝、乔许逃脱，赛门被破坏	遭遇SWAT突击后赛门受伤，选择不救赛门后触发。此结局既无法获得奖杯"计画圆满"也无法在之后获得奖杯"一瞥耶利哥"，需要回避。

公敌

■操作角色：康纳

·本章又变成操作康纳，在禅意庭院中和阿曼妲交谈，阿曼妲的好感会根据"伊甸园夜总会"一章的结果发生变化，若康纳开枪射杀崔西则阿曼妲好感会提升，让崔西逃走的话则阿曼妲好感则会下降。之后回复阿曼妲时，诚实态度会下降阿曼妲好感，而坚定态度则可以提升其好感。后一个选项若选择冷酷会导致软体不稳定度下降及阿曼妲好感上升，而困惑则会导致软体不稳定度上升以及阿曼妲好感下降。

·场景切换到了史特拉福大厦中，康纳和汉克来到此地调查先前发生的仿生人袭击事件。在播报室中会碰到FBI探员佩金斯，他对汉克和康纳抱有相当的敌意。之后进入搜查部分：调查门口的摄像头，查看监控录像和马库斯发表演说的录像，如果在第一章"人质"中救下了那名受伤警官的话，在这里康纳也会和其见面。如果在"史特拉福大厦"中马库斯触发了警报引来特警队攻击的话，这里在播报室内可以调查的要素有：走廊弹孔、屋顶通道弹孔、荧幕单孔、墙上的蓝血、帽子、影片、摄影机、主控台上的蓝血等等。

·接下来的行动会直接影响到本章的结局，这里以解锁奖杯的前提为大家解说一下攻略：在"史特拉福大厦"章节达成A结局的前提下，先操作康纳直接上天台，通过蓝血痕迹可以找到躲藏在此的赛门，之后追上赛门可以使其记忆重现获得耶利哥的线索，赛门会自杀，而康纳在精神上也会受到创伤，可以获得奖杯**"一瞥耶利哥"**，同时本章结束，若赛门在"史特拉福大厦"章节中被杀则康纳在天台上是

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

调查不出任何东西的。

·获得奖杯后退回主菜单，重选本章开始游戏，这次不要上天台，查看过监控录像后进入茶水间，首先收集杂志《湛蓝之血》和《纯净食物风尚》。接下来康纳需要审查三名案发之际位于播报室中的仿生人工作人员，因为其中有一名是异常仿生人，康纳需要通过询问时的各自的反应来找出这名异常仿生人，最左面（玩家面对方向）的那名仿生人是异常仿生人，只需要使用能够加大其压力的询问选项，或是直接对其探测记忆即可使其暴露。但是要小心，随后这名异常仿生人就会袭击康纳，异常仿生人会拔下康纳的生物组件，并用刀子将康纳的手插在桌子上，此时会出现 1 分 45 秒的倒计时，玩家需要立刻将镜头推向左边，用 QTE 拔出插在左手上的刀子，之后继续完成 QTE 取回生物组件，随后立刻追赶逃走的异常仿生人。根据自救的 QTE 以及追击异常仿生人耗费的时间也会有不同的结果，耗费时间太多那么门口的特警会将异常仿生人报废，康纳和汉克皆生还（但是舆论会下降），如果耗费时间较少那么会追上异常仿生人，这时会有攻击异常仿生人、营救汉克或是夺取枪支 3 种选项，不同的选择会触发不同的结局。

·这一章是康纳的第六个死亡节点，可以在茶水间被异常仿生人袭击时故意放置等限制时间结束，康纳就会直接死亡，另外如果自救所花时间较少，那么在出去追捕异常仿生人时，异常仿生人会夺下特警的枪向周围人群射击，此时若选择营救汉克，则康纳自己会被子弹击中而牺牲。在天台和赛门 QTE 战斗失败也会导致康纳死亡。



本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	康纳和汉克离开现场	花费太多时间没有调查出结果的话会触发，需要回避。
B	康纳遭到破坏（1）	在天台找到赛门时，攻击赛门，QTE 失败后触发。此结局会导致康纳死亡。
C	康纳精神受到创伤	发现天台上的赛门并向其攻击，QTE 成功后触发，可以获得奖杯“一瞥耶利哥”。此结局会导致康纳软体不稳定度上升。
D	汉克和康纳没有受到伤害	发现天台上的赛门，且选择了躲藏起来后触发。
E	康纳遭到破坏（2）	康纳在茶水间内被异常仿生人袭击，限制时间内没有取回生物部件。此结局会导致康纳死亡。
F	康纳和汉克活了下来	虽然取回了生物组件，但是追击异常仿生人花了太多时间，或是追上异常仿生人时选择攻击异常仿生人，这一结局会导致康纳软体不稳定度上升以及舆论下降。
G	康纳牺牲自己营救汉克	追上异常仿生人时选择营救汉克触发。这一结局会导致汉克好感度上升，但是康纳会死亡。
H	阻止异常仿生人	追上异常仿生人时选择夺取枪支后触发，可以提升汉克好感度且康纳不会死亡，建议玩家一周目可以选择这条路线 .

午夜列车

■操作角色：卡拉

·卡拉、爱丽丝和卢瑟来到了愿意帮助仿生人的萝丝大妈的家中，首先在屋外见过萝丝和她的儿子亚当后，众人一起进入屋内，先上楼，照顾爱丽丝睡下，之后下楼和萝丝交谈，这时一名仿生人赶来告诉萝丝躲藏在洗衣间中的另一名叫玛莉的仿生人不行了。跟随萝丝进入洗衣间查看状况，同时会有是否让爱丽丝见到玛莉的选择，不过这里并没有太大影响。

·萝丝会和亚当因为帮助仿生人的事情而起争执，剧情后萝丝出门寻求协助，卡拉会有一段自由时间可以勘察屋子，这里记得要完成收集杂志《第三次世界大战》。

·一段时间后亚当会发现警察到门口，此时卡拉需要在 1 分钟时间内掩盖屋子内的仿生人线索：包括替换杂志封面，橱柜里的蓝血血袋、柜子上的仿生人衣服以及关上洗衣间的门。同时还需要和亚当对话，安慰他让其情绪镇定，警察检查屋子时记得帮警察倒咖啡（这样即使之前有来不及掩盖的线索也能趁此机会去掩盖），盘问是否有其他人时回答爱丽丝在楼上睡觉，盘问洗衣间内的状况时回答洗衣服的声音或是狗的声音都可以，一切顺利的话警察就会离开，本章结束并获得奖杯“没什么好看的”，其他分歧均为不完美结局，需要回避。

本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	卢瑟杀死了警察，但自己也被破坏	没有向卢瑟和爱丽丝发出隐蔽的指示就让警察进了家中，之后回答警察的选项选择女儿、否即可触发。需要回避。
B	卢瑟牺牲自己拯救其他仿生人	仿生人的线索没有完全隐藏成功且未能顺利回答警察的质问，导致警察的疑惑度变高后会触发。需要回避。
C	成功骗过警察后触发	具体方法看上文，爱丽丝和卢瑟好感提高，本章惟一好结局。同时获得奖杯“没什么好看的”。

国会大厦公园

■操作角色：马库斯

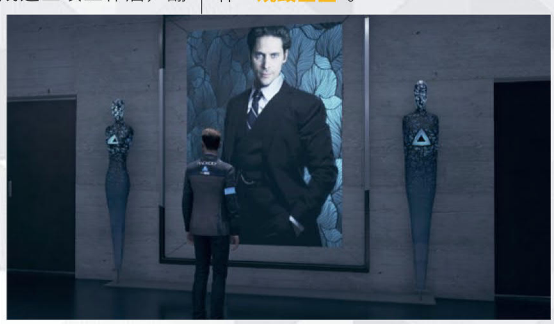
·本章的剧情为马库斯和诺丝来到国会大厦公园前的仿生人专卖店携手营救同伴。首先从下水道出来后记得收集杂志《它是谁》和《仿生人当总统？》，之后避开警车，抵达商店门口，若未能避开警车诺丝会出手相助，会导致其和耶利哥好感下降。为了顺利完成任务，我们主要需要完成如下工作：

①调查仿生人商店大门，扫描店内的监控摄像头可以发现店内的警报线路，之后顺着线路找到马路对面的施工工地，转化仿生人工人后，切断工地下的警报线路。

②发现商店周围有无人机巡逻，需要分析出无人机的巡逻线路后，构筑合适的攻击线路后将之摧毁，诺丝的好感上升。摧毁无人机的 QTE 如果失败，诺丝会代替马库斯摧毁无人机（诺丝好感下降），之后还会引来巡逻警察（诺丝及耶利哥好感下降），如果触发了这个事件，必须依赖马库斯的能力骇入警察的无线电让其撤退（诺丝好感提升），马库斯和诺丝装作恋人（诺丝好感下降）等方式处理，否则会导致任务失败。

③前往马路另一头封锁道路，否则在开始行动后同样会引来警察导致任务失败。

·所有会导致任务失败的结局均需要玩家回避，完成这三项工作后，翻过铁丝网找到卡车，首先使用铁丝剪打开停车场的门，之后上车，开车撞击仿生人专卖店大门，转化仿生人并发表自由演说（诺丝及耶利哥好感上升）。



·之后会进入为了抗议而改造国会大厦公园的环节，这部分有大量的互动要素同时会出现一个计量条，计量条的两侧分别是暴力和和平。马库斯针对这些互动要素的选择会影响到这两者的此消彼长，这里如果选择暴力向的互动要素会提升诺丝的好感，但是会降低舆论，选择和平向的互动要素则反之。一周目以走和平抗争路线为目的的攻略的话，在改造国会大厦公园的各种互动要素上都要尽量选择温和的方式：如雕像、长椅、窗户上进行涂鸦，对仿生人停驻站、广告看板、公车站等场所进行骇入，关闭街灯以及把汽车推上街道等，把计量条里的和平值提升到 100 即可。走暴力路线的话则反之，将计量条里的暴力值提升至 100 即可。

·最后会触发巡逻警察到来并射杀仿生人的剧情，这里会有马库斯是否枪杀警察为仿生人同胞报仇的选项，一周目和平抗争路线建议收手，最后获得奖杯“传递讯息”。

·二周目如果走暴力抗争路线的话，这里就需要通过破坏雕像、长椅、公车站、烧毁咖啡店、汽车，使用燃烧弹等暴力措施，把计量条里的暴力值提升到 100 即可，后面选择如何处理被俘警察的剧情中，二周目走暴力抗争路线可以选择枪杀，最后获得奖杯“烧毁全区”。

本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	任务失败（1）	未能在限制时间内进入仿生人专卖店。
B	任务失败（2）	巡逻警车到达时未能选择合适的应对措施。
C	任务失败（3）	未能充分确保场地安全的情况下就突入仿生人专卖店。
D	马库斯未能充分传达信息	在限制时间内未能充分改造国会大厦公园。
E	马库斯领导发动一次暴力抗争	在改造国会大厦公园时充分提升暴力值，可获得奖杯“烧毁全区”。
F	马库斯领导发动一次和平抗争	在改造国会大厦公园时充分提升和平值，获得奖杯“传递讯息”。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

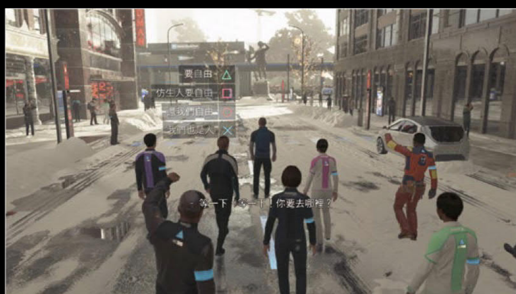
去见卡姆斯基 ■操作角色：康纳

· 很短的一章，康纳和汉克前往模控生命的前领导人伊利亚·卡姆斯基的宅邸，希望能从卡姆斯基处获得异常仿生人相关的情报。在本章开始，康纳是否在“公敌”一章中死亡，以及马库斯是否在“国会大厦公园”一章中枪杀警察的选择，都会影响汉克和康纳的对话。

进入卡姆斯基的宅邸后，克萝伊会让二人在门口等一会，此时记得立刻去阅读杂志**《太空旅游》**、**《“算命师”电脑》**，至于其他的调查互动要素随意。之后克萝伊再次出现，将二人带到了卡姆斯基面前。

· 在一段交谈后会进入“卡姆斯基测试”的环节，这是本作一个非常重要的分支，卡姆斯基会将手枪交给康纳，让其射杀仿生人克萝伊，以测试其是否有同理心。一周目强烈建议大家选择不杀克萝伊，康纳的软体不稳定度会大幅度提升，同时汉克会认为康纳做出了正确决定，好感也会明显上升，并且获得奖杯**“是我族类”**。

· 二周目选择杀死克萝伊的话，卡姆斯基会应回答康纳一个问题，其中“询问 rA9 的事”或“询问病毒的事”都无关紧要，但如果玩家需要完成康纳在所有死亡节点都死亡的话，千万不要选“询问耶利哥的事”这一选项，因为选择此项后康纳就会直接获得耶利哥所在位置的情报，这样主线剧情后面的“最后机会，康纳”一章会被直接跳过，无法达成康纳的第七次死亡，杀死克萝伊可以获得奖杯**“优先事项”**。



■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	康纳杀死了克萝伊	在卡姆斯基测试中开枪射杀克萝伊，会大幅度降低汉克的好感和软体不稳定度，可获得奖杯“优先事项”。
B	康纳没有杀死克萝伊	在卡姆斯基测试中不开枪射杀克萝伊，会大幅度提升汉克的好感和软体不稳定度，可获得奖杯“是我族类”。

自由示威游行 ■操作角色：马库斯

· 马库斯在废弃大楼的楼顶享受着独处时光，这里周边场景有几个互动要素，不过都不影响剧情，但是不要忘记收集杂志**《仿生人纵火案》**（需要在国会大厦公园示威成功）和**《东方太空竞赛》**。

· 一段时间后诺丝到来，诺丝询问马库斯过去的事情时推荐的选项是老实回答，之后再询问诺丝的过去便可提高其好感。两人好感度足够高时可以选择和诺丝共享记忆。

· 若之前在“史特拉福大厦”一章最后将受伤的赛门留在了天台，且在“公敌”一章中康纳未在天台发现赛门，那么之后马库斯会和返回耶利哥的赛门重逢，赛门也原谅了马库斯。

· 接下来场景会转移到底特律市内的商业区内，这里马库斯和同伴们开始大规模将普通仿生人转化成为异常仿生人，将商场周围的仿生人全部转化完成后，送货仿生人会堵住道路，之后马库斯打开下水道井盖，将更多耶利哥的仿生人放到大街上，开始自由示威游行。

· 在示威游行过程中可以进行的互动要素包括转化更多仿生人以及骇入广告大屏幕等等，随着游行的进行，参与游行的仿生人数量也会越来越多，途中会出现一名巡警阻拦游行，选择举手即可。

· 抵达广场后，大批特警出现阻止仿生人游行，这里的选项会对舆论有很大影响，如果一周目准备走和平抗争路线的话，这里需要选择“坚守原地”（诺丝和赛门好感下降，乔许好感上升），虽然特警队会对游行队伍开枪，但是舆论支持度会上升，再次出现选择时马库斯需要选择牺牲自己（舆论支持度和耶利哥好感上升），独自一人走向特警队伍。此时特警队会再次开枪，如果先前在“备用零件”一章带回了仿生人约翰的话，约翰会在这里牺牲自己救下马库斯，仿生人游行队伍虽然遭到人员伤亡，但是其和平、克制的态度还是得到了舆论的广泛同情，这也为之后全员生存的和平抗争结局打下了基础，最后获得奖杯**“坚守原地”**。

· 如果未能在“备用零件”一章中将仿生人约翰带回耶利哥的话但赛门存活的话，赛门会代替约翰营救马库斯，若约翰未加入且赛门也已死亡，这里马库斯则会因为警察的攻击而死亡，之后与马库斯相关的剧情会全部被跳过。

· 如果在警察开始攻击后选择逃跑的话，马库斯可以存活，剧情也可以继续进入下一章，但耶利哥、诺丝、乔许的好感会大幅下降。

· 二周目攻略到这里时可以选择走偏暴力的抗争路线，在特警队出现后马库斯选择冲锋，仿生人会和警察发生全面冲突，之后会进入 QTE 战斗部分，胜利的话会以马库斯带领仿生人击败警察的结局而告终，并且可以获得奖杯**“对决”**。若 QTE 失败则马库斯会开枪自杀（不自杀的话也会被特警射杀），如果让马库斯直接死亡的话可以跳过很多后期剧情以节省时间。虽然在之后的剧情中诺丝会取代马库斯的位置暂时成为耶利哥的首领，可以跳过很多剧情，但是由于诺丝成为仿生人首领后在最后一章的暴力革命必然失败，因此只建议三周目或以上的玩家需要单独补某个奖杯时选择。

■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	马库斯逃走	和特警队对峙的时候选择逃跑。
B	马库斯牺牲自己被破坏	在约翰未加入、赛门死亡的前提下，马库斯和特警队对峙时选择坚守阵地→自我牺牲。
C	约翰牺牲自己营救马库斯	约翰在“备用零件”一章中加入的前提下，马库斯和特警队对峙时选择坚守阵地→自我牺牲，此结局为本章好结局之一（和平路线），获得奖杯“坚守原地”。
D	赛门牺牲自己营救马库斯	约翰在“备用零件”一章中未加入且赛门存活的前提下，马库斯和特警队对峙时选择坚守阵地→自我牺牲。
E	马库斯被警察射杀	马库斯和特警队对峙时选择攻击但 QTE 战斗失败，之后选择不开枪。
F	马库斯自杀	马库斯和特警队对峙时选择攻击但 QTE 战斗失败，之后选择开枪。
G	马库斯击败警察	马库斯和特警队对峙时选择攻击且 QTE 战斗成功，此结局为本章好结局之一（暴力路线），可获得奖杯“对决”。



最后机会，康纳 ■操作角色：康纳

· 一开始在禅意庭院中康纳会再次和阿曼妲对话，如果这里康纳已经获悉了耶利哥的位置，在对话中会解锁耶利哥的位置这一选项，选择后阿曼妲的好感会大幅度提升。且提前获悉了耶利哥位置的话，之后在警察局去档案室寻找线索的整段剧情均会被跳过。提前获取耶利哥位置的方法有两种：一种是在“去见卡姆斯基”一章中开枪杀死了克萝伊，且从卡姆斯基处获悉了耶利哥的位置，一种是在“天敌”一章中找到了天台的赛门并在 QTE 战斗中获胜，通过记忆链接来获取耶利哥的位置。

· 若未在“去见卡姆斯基”一章中枪杀克萝伊，这里对话的绝大多数选项都会导致阿曼妲的好感下降以及康纳软体不稳定度上升。康纳会向阿曼妲质问关于仿生人和模控生命的真相，但并没有得到可靠的情报。

· 若康纳之前未提前获得耶利哥的位置情报，场景则会转移到底特律警局，福勒队长告诉汉克和康纳，由于事态恶化，仿生人相关的案件已经全部移交给 FBI 处理，他命令汉克和康纳退出调查。若汉克和康纳的好感度在此章开始时处于“敌对”状态，那么在和福勒队长谈话时汉克会直接提出辞职然后离开，若和汉克的友好度未达到“友好”亦未下跌至“敌对”，那么这里汉克虽然不会辞职但也会在之后的对话剧情后离开。

· 若汉克的好感度在中立或以上时，汉克和康纳并不打算就此放弃，决定私下继续调查。此时在康纳是

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

否已经知道耶利哥位置的前提下，康纳和汉克的对话内容会有所区别，已经知道耶利哥的位置时，对话中如果选择怀疑自己的选项，那么康纳的软体不稳定度会上升，选择坚信自己没有错的话，那么汉克好感和康纳的软体不稳定度会下降。最后对话选项中选择表示敬意即可提升软体不稳定度和汉克的好感。

· 若康纳不知道耶利哥位置时，和汉克的对话中选择“不是人”、“缺陷”均会降低汉克的好感和软体不稳定度。选择疑惑态度或最后称赞汉克是个好警官则会提升其好感及软体不稳定度。

· 此时两人看到之前曾在史特拉福大厦打过照面的 FBI 探员佩金斯来到了警局准备接收证物，和汉克的好感在友好以上时，汉克会让康纳去档案室提取证据，自己上去拖住佩金斯。之后玩家需要在 5 分钟的限制时间内操作康纳从汉克的桌上拿到档案室的钥匙，之后前往档案室调查证物，在档案室门口会被盖文警官拦住，这里康纳需要选择低调态度来回应，这样就不会让盖文起疑心。若和汉克好感度在中立或以下时，这里汉克不在康纳只能靠自己想办法应付佩金斯探员，需要先去警局一侧的看守所处，打开牢房放出黑人小混混，黑人小混混在逃跑过程中会打伤佩金斯，同样可以给康纳争取到 5 分钟时间。

·在档案室输入密码部分选择“去你的烂密码”即可调用证物，之后康纳会见到目前为止所有在流程中死亡的异常仿生人，根据玩家在之前选择的不同，这里调查耶利哥所在地也有不同的方法，具体如下：

①在“伊甸园夜总会”一章中导致两名崔西死亡报废的话，这里可以直接插下红发崔西身上的零件，装在蓝发崔西身上使其启动，之后扭下红发崔西的头部用以欺骗蓝发崔西，使其说出耶利哥所在地。

②若“伊甸园夜总会”一章中放走两名崔西也没关系，可以从序章“人质”中被 SWAT 射杀的异常仿生人丹尼尔身上拔下零件，装在“公敌”中的电视台异常仿生人身上重启，之后调查马库斯在“史特拉福大厦”一章中的演说录像并提取马库斯的声音，再模仿马库斯询问异常仿生人即可获得耶利哥的情报。



③若“巢穴”一章中追上鲁珀特并导致鲁珀特死亡并找到了鲁珀特的日记，这里可以将异常仿生人身上的零件拆下装在鲁珀特身上使其再启动，通过解析鲁珀特获得解读日记的关键，之后获得耶利哥的位置。，这里可以通过破坏雕像获得地图。

④若“询问”一章让异常仿生人成功招供，并将他的压力值控制在一定以下阻止其自毁，同时在案发现场找到雕像的话，这里可以通过调查记载其记忆的平板获得雕像的秘密，之后破坏雕像可以获得耶利哥位置的情报。

· 完成调查后，若之前没有引起盖文的怀疑，那么将会直接结束本章并获得奖杯“**全力追查**”。若之前引起了盖文的怀疑，这里盖文会出现并与康纳发生 QTE 打斗。

· 二周目中的档案室调查部分也是康纳的第七次死亡节点，若因为之前的回答让盖文起疑（可选择无视之或蔑视态度），那么康纳在调查完成并准备离开时会遭到盖文的袭击，之后发生 QTE 战斗，若 QTE 失败则盖文会杀死康纳。另外若在之前的流程中收集证物不足，或是在规定时间内未能找到耶利哥相关线索，那么康纳会在本章迎来真正的死亡（被模控生命判定任务彻底失败），之后康纳相关剧情线会完全终止，同时因为没有得到耶利哥的位置，在“交叉路口”一章中 FBI 和美军将不会攻击耶利哥。马库斯和卡拉部分的剧情会在前半部分结束后直接跳跃到“灵魂之夜”。

■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	康纳前往耶利哥	在“去见卡姆斯基”一章中杀死了克萝伊，康纳从卡姆斯基处获得了耶利哥的位置，之后会跳过前往档案室查证的阶段，直接进入下一章。
B	康纳系列遭到除役（1）	康纳未能在限定时间内到达地下档案室，此结局会导致康纳的剧情线被终止，必须回避。
C	康纳系列遭到除役（2）	在地下档案室中未能在限定时间内找到耶利哥的位置，此结局会导致康纳的剧情线被终止，必须回避。
D	康纳避开了佩金斯的耳目	没有让盖文起疑并顺利在限制时间内从地下档案室中获得了耶利哥的位置。
E	盖文将康纳报废	在被盖文怀疑的状态下找到了耶利哥的场所，但在之后的 QTE 战斗中失败。
F	康纳打昏了盖文	在被盖文怀疑的状态下找到了耶利哥的场所，但在之后的 QTE 战斗中胜利。

交叉路口

“交叉路口”可以说是本作最庞大复杂的一章，整章故事的视角会在卡拉、康纳、马库斯三位主角之间来回切换，且标题部分的章节路线图也会把三人各自的路线分开，为了叙述方便，本攻略也把三位角色的内容分开介绍。

前半部分

卡拉视角

· 如果在“午夜列车”一章中成功避开了警察的搜查，在本章开始时，萝丝就会开车送卡拉、卢瑟、爱丽丝来到耶利哥，上船后来到船舱的角落，安顿好爱丽丝，之后去找马库斯。马库斯告诉卡拉，现在局势紧张，希望卡拉一行暂时留在耶利哥，晚些时候他会帮助卡拉等人通过国境。

· 回去找爱丽丝，路上会看到长得一模一样的仿生人小孩，同时从卢瑟口中，玩家也得知了爱丽丝是仿生人的事实，最后选择拥抱爱丽丝，以提升爱丽丝的好感。

康纳视角

· 如果在之前的流程中成功获得了耶利哥的线索，那么康纳会来到芬戴尔车站，并同样依照特殊的涂鸦标记找到耶利哥的所在地（自动剧情，不用像马库斯那样再搜索一遍）。

· 潜入船舱后，如果先前的剧情中有放过仿生人鲁珀特和崔西的话，这里也可以看到他们。同时还能发现船舱中有大量 C4 炸弹。这里记得收集杂志《底特律陷入混乱》（自由示威游行中选择向警方进攻）与《底特律恐攻》，在走上楼梯时见到露西会与其交谈。

马库斯视角

· 马库斯方面一开始基本是纯剧情，在操舵室内，马库斯和诺丝、乔许、赛门一起讨论今后的对策，一周目建议玩家选择坚持和平路线斗争的方针，选择偏温和的选项，虽然会导致诺丝的好感下降不过无碍大局。乔许和赛门离开后，如果马库斯和诺丝好感度足够的话，会额外发生马库斯亲吻诺丝的剧情。另外这里诺丝会交给马库斯一个能够引爆放射性炸弹的遥控器，收下与否会在结局部分追加额外的分支。另外如果本章一开始马库斯的耶利哥好感过低，那么马库斯会被耶利哥放逐（不过总体来讲正常是不会出现这种情况的）。

· 如果在“自由示威游行”一章中马库斯死亡，这里诺丝会取代马库斯的首领位置。

· 诺丝离开后康纳会出现在马库斯背后，用枪指着马库斯，马库斯也尝试劝说康纳。在这个剧情点康纳也将面临着最关键的选择，如果康纳的软体不稳定度足够高的情况下，可以解锁“成为异常仿生人”这一分支，完成 QTE 后康纳会成为异常仿生人，在一周目攻略中建议玩家选择此项。康纳成为异常仿生人后，会警告马库斯 FBI 以及美军部队将会袭击耶利哥，之后美军大批武装部队突入船内。



后半部分

卡拉视角

· 卡拉方面在逃亡途中卢瑟会中枪，一定要去救助卢瑟而不能抛下他，之后和卢瑟分开，这里如果花费时间太多也会被抓，在跑向出口的途中会被士兵挡住去路，卡拉会和爱丽丝躲进旁边的船舱中，这时会有一名仿生人敲门请求救助，如果不开门的话爱丽丝的好感会降低，如果开门的话则需要和后面的士兵进行一场 QTE 战斗。

· QTE 战斗胜利后逃出耶利哥，但背后的追兵会对着逃亡仿生人一通齐射，这里同样会有一个比较重要的分支，卡拉和爱丽丝必须选择装死才能骗过追兵，进入到最后一章的“逃离底特律”路线，如果选择了保护爱丽丝，那么卡拉和爱丽丝都会死于追兵的枪下，如果选择投降或是先前船舱中和士兵的 QTE 战斗失败，那么卡拉和爱丽丝则直接进入最后一章卡拉被抓路线。一周目游戏时建议玩家选择装死以顺利达成逃离底特律的结局。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

卡拉视角结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	3人离开耶利哥	和卢瑟同行，耶利哥未被袭击时（康纳在“最后机会，康纳”一章中没有成功找到耶利哥位置而被彻底报废），在船舱中选择拥抱爱丽丝。
B	卡拉和爱丽丝离开耶利哥	卢瑟死亡且耶利哥未被袭击时（康纳在“最后机会，康纳”一章中没有成功找到耶利哥位置而被彻底报废），在船舱中选择拥抱爱丽丝。
C	卡拉一人离开耶利哥	耶利哥被攻击时卡拉选择一人逃走。
D	3人都被逮捕（1）	和卢瑟同行，在耶利哥被攻击时逃跑中走错路或花费太多时间。
E	卡拉和爱丽丝被逮捕（1）	在耶利哥被攻击时逃跑中走错路或花费太多时间。
F	卡拉和爱丽丝被逮捕（2）	在耶利哥被攻击时逃跑中走错路或花费太多时间（地点不一样，和E属于不同的结局）。
G	3人都被逮捕（2）	和卢瑟同行且卢瑟被击中，帮助卢瑟且QTE失败时触发。
H	卡拉和爱丽丝被逮捕（3）	在船舱中开门营救仿生人，并与之后的士兵QTE战斗失败。
I	卡拉和爱丽丝被逮捕（4）	卡拉和爱丽丝逃出耶利哥且被追兵射击时选择“投降”。
J	卡拉和爱丽丝在袭击中死亡	逃出耶利哥且被追兵射击时选择“保护艾丽丝”。
K	卡拉和爱丽丝逃出耶利哥	耶利哥被袭击时，卡拉和爱丽丝完成了整个逃亡过程顺利脱出。

马库斯视角

·马库斯这一侧在和同伴会合后，选择自己前往船舱下层引爆炸药的路线，之后一路前进，途中会见到伤重不治的露西，遭遇士兵威胁仿生人时选择介入打倒士兵，救下仿生人。在下一个场景中士兵朝马库斯接近时选择跳到士兵身上，之后进入井中，再次看到仿生人被士兵追逐，选择打昏士兵后救下仿生人。

·在接近货仓的地方会看到乔许和士兵战斗，这里如果选择错误会导致乔许死亡，因此同样需要选择介入并打倒士兵。最后在货仓中进入老旧的引擎控制室，这里再次遭到阻碍马库斯行动的士兵，经过一场QTE战斗将之全部打倒后，启动炸弹。之后马库斯会再次和同伴会合，一起逃向船外，在逃跑途中诺丝会被追兵开枪射中，马库斯必须选择去营救诺丝，此时康纳会过来为保护马库斯和诺丝而杀死士兵，最后本章以马库斯、诺丝、赛门、乔许、康纳五人一起跳下大海逃脱而告终。最后能获得奖杯**“齐聚耶利哥”、“焦土策略”、“我们的同类”**。

·若康纳未变异成异常仿生人，在之后从耶利哥逃脱时如果QTE失误那么马库斯的生物组件会受到损伤，若生物组件在损伤状态下营救诺丝则自己会中枪死亡，如果抛下诺丝不管虽然能顺利进入最后一章，但诺丝就此会死亡同时导致耶利哥同伴好感大幅下降。

马库斯视角结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	诺丝独自一人进行思考	“自由示威游行”一章中马库斯死亡。
B	马库斯一人留了下来	耶利哥未被袭击（康纳在“最后机会，康纳”一章中没有成功找到耶利哥位置而被彻底报废）。
C	马库斯从耶利哥消失了	本章开始时耶利哥的好感度过低。
D	马库斯被杀，大多数同伴被捕	耶利哥遭到袭击时马库斯赶往下层耗费时间过多。
E	马库斯被杀，大多数同伴被捕（2）	营救被士兵威胁的仿生人时QTE失败
F	马库斯被杀，大多数同伴被捕（3）	营救乔许时和士兵的QTE战斗失败。
G	康纳杀死了马库斯	康纳没有变异成异常仿生人，最后在引擎控制室马库斯和康纳的QTE战斗失败。
H	马库斯被杀，大多数同伴被捕（4）	康纳变异成异常仿生人，最后在引擎控制室马库斯和袭击的士兵QTE战斗失败。
I	马库斯和同伴们逃出耶利哥	马库斯和同伴们顺利从袭击中逃出耶利哥。
J	卡拉和爱丽丝在袭击中死亡	逃出耶利哥且被追兵射击时选择“保护艾丽丝”。
K	卡拉和爱丽丝逃出耶利哥	耶利哥被袭击时，卡拉和爱丽丝完成了整个逃亡过程顺利脱出。

康纳视角

·一周目自然是推荐让康纳成为异常仿生人，这样在后面能得到他的帮助，马库斯一行的生存会变得比较简单。二周目攻略时如果让康纳拒绝马库斯的劝说，选择继续当机器人的话，在操舵室内康纳会和马库斯战斗，最初康纳会暂时不敌马库斯，之后在追捕马库斯的过程中康纳会因为仿生人的身分而被美军士兵拦住，和士兵交涉时选择“拿佩金斯当借口”即可通过，之后在引擎控制室内马库斯会再度和康纳战斗（这段玩家扮演马库斯视点），QTE成功的话马库斯会杀死康纳并引爆耶利哥，若失败则是康纳杀死马库斯。

·另外如果康纳选择继续当机器人，并且在船舱追捕马库斯的过程中遭遇士兵时选择袭击士兵，同时故意QTE全部按错的话，康纳会被士兵杀死，如果马库斯提前死在了“自由示威游行”一章中，本章操舵室中康纳和马库斯对峙的状况会变成康纳和诺丝对峙，之后康纳选择继续当机器人追捕诺丝时，无论如何都会死于美军士兵枪下，二周目攻略康纳全死奖杯的玩家可以选择这条路线，同时还能获得奖杯**“绝对服从”**。

·如果在“最后机会，康纳”中康纳没有能够查出耶利哥的位置，那么本章耶利哥将不会遭到美军进攻，前半部分剧情结束后会直接进入“灵魂之夜”，卢瑟生存的话，他和卡拉在最后一章“为底特律而战”中一开始就会在一起行动。但也无法获得奖杯**“焦土策略”**。

康纳视角结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	机器人康纳被报废（1）	康纳选择继续当机器人，之后在货舱遭遇士兵时选择逃跑或攻击。
B	机器人康纳被报废（2）	康纳选择继续当机器人，之后在控制室和马库斯对峙时被马库斯夺取手枪。
C	机器人康纳杀死马库斯	康纳选择继续当机器人，之后在控制室和马库斯对峙时康纳夺取手枪。
D	机器人康纳被报废（3）	康纳选择继续当机器人且马库斯在先前章节中已死亡。
E	变异仿生人康纳在船上被报废（1）	康纳选择成为变异仿生人，在躲避士兵时耗费时间太多。
F	变异仿生人康纳在船上被报废（2）	康纳选择成为变异仿生人，在控制室中的QTE失败。
G	变异仿生人康纳在船上被报废（3）	康纳选择成为变异仿生人，和同伴们会合后逃跑时QTE失败或耗费时间太多。
H	康纳和耶利哥的同伴们逃脱	康纳变异成异常仿生人，最后在引擎控制室马库斯和袭击的士兵QTE战斗失败。
I	变异仿生人康纳在船上被报废（4）	康纳选择成为变异仿生人，在帮助马库斯时耗费时间太多。



灵魂之夜

■操作角色：康纳、马库斯

·本章很短，基本是纯剧情，当马库斯生存时，根据“破碎”一章中卡尔的生存状况会有不同的剧情，若卡尔死亡则马库斯会前往墓地祭奠卡尔，若卡尔生存则马库斯会返回卡尔宅邸探望卡尔。

·场景切回到圣地教堂中，由于仿生人的暴动，美国政府已经对底特律下达戒严令，并且下令回收所有仿生人进行集中报废处置，在圣地中幸存的仿生人们将为了同胞们的命运而战。马库斯会与所有在耶利哥袭击的幸存者交谈，如果之前玩家选择没有出错的话，卡拉、爱丽丝、诺丝、赛门、乔许、康纳都会在这里出现，最后马库斯在演讲中要决定是以和平方式展开最后的斗争还是暴力革命方式，由于暴力革命路线中马库斯的同伴们几乎必死，因此一周目从解锁奖杯触发推荐选择和平抗争路线。

·二周目中若康纳和汉克敌对（汉克从警局辞职），那么本章开始康纳会来到汉克的家中向汉克告别，剧情后汉克会自杀。假如马库斯在先前的流程中死亡，那么这里诺丝会取代马库斯成为仿生人的首领，最后一章仿生人必然是以暴力革命的方式向仿生人集中营发动攻击。如果之前康纳已经累计死亡并复活八次（在禅意庭院中能看到八个墓碑），那么本章结束后可以获得奖杯**“我会再回来”**。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

为底特律而战

最后一章康纳、马库斯、卡拉三位主人公的流程会根据玩家先前的选择发生很大的改变，每位角色都有两种不同攻略路线（康纳为变成/不变成异常仿生人，马库斯为发起和平/暴力抗争，卡拉为逃离底特律/集中营），再加上视点切换非常频繁，所以纯按流程叙述有一定难度，因此这里攻略会以不同的角色的不同路线进行分开介绍。从顺利解锁奖杯的角度触发，**一周目推荐的攻略路线为康纳成为异常仿生人、马库斯发起和平抗争、卡拉逃离底特律。**

康纳到达模控生命大楼（康纳成为变异仿生人路线）

进入条件：在“交叉路口”一章中康纳成为异常仿生人且没有在后面的流程中死亡。

·康纳选择成为异常仿生人后，最后一章中他将独自一人前往模控生命公司的地下仓库，让那里存放的仿生人全部觉醒。到达模控生命总部后，康纳跟随警卫进入电梯，在电梯中攻击并杀死警卫，随后骇入电梯，之后通过复制警卫（54号探员）的声音改变电梯的目的地，来到地下49楼。

·不过由于刚刚康纳攻击警卫的场景被电梯中的监控捕捉到，在地下49楼已经有4名警卫在等待着康纳，不过这里只要顺利完成QTE便能将之全部打倒（如果在电梯中攻击警卫前骇入监控则可以回避这场战斗）。

·之后康纳开始转化仿生人，但意想不到的情况出现了，早已发觉康纳发生变异的模控生命公司派遣了一名新任康纳欺骗并劫持了汉克在此等候，以汉克为人质威胁康纳停止转化仿生人。

·若康纳与汉克的友好度为友好，这里康纳可以选择营救汉克，完成之后的QTE战斗后汉克会拿起手枪对着两个康纳，并询问和他有关的问题，正确问答问题即可（狗的名字叫相扑，汉克儿子的名字叫柯尔，需要之前在汉克家中调查过他儿子的照片后才能解锁此选项），之后汉克会杀死新任康纳。康纳开始转化地下49层的仿生人，完成本章后可以获得奖杯**“打造大军”**，通关后还有康纳和汉克的一段彩蛋剧情，可以获得奖杯**“绝佳搭档”**。

·虽然汉克的好感和康纳的软体不稳定度的升降基本是绑定的，玩家如果不刻意调整的话，康纳进入异常仿生人结局的同时汉克一般来讲肯定有友好以上，但其实游戏里是存在康纳成为异常仿生人且和汉克敌对的这一路线的，结局是汉克自杀后，康纳在地下49层会直接被新任康纳枪杀（在路线图上是非结局形式标出的分支剧情）。

■康纳异常仿生人路线结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	康纳受到伏击死亡	进入电梯后限定时间内未开展行动，电梯到达31层后触发。
B	康纳被警卫射杀（1）	在电梯内和警卫的QTE战斗失败。
C	康纳被警卫射杀（2）	在电梯内未能骇入监视摄像头且在地下49层与伏击的警卫QTE战斗失败
D	模控生命大楼内的仿生人觉醒（1）	在地下49层选择牺牲汉克，之后QTE成功，将意识传输进新任康纳体内。
E	模控生命大楼内的仿生人觉醒（2）	在地下49层选择牺牲汉克，之后QTE成功，射杀新任康纳。
F	模控生命大楼内的仿生人觉醒失败（1）	在地下49层选择牺牲汉克，之后QTE失败，被新任康纳射杀。
G	模控生命大楼内的仿生人觉醒失败（2）	在地下49层选择营救汉克，但回答问题失败未能让汉克识破真假康纳。
H	模控生命大楼内的仿生人觉醒（3）	在地下49层选择营救汉克，回答问题成功，让汉克识破了真假康纳。

康纳的最后任务（康纳继续当机器人路线）

进入条件：在“交叉路口”一章中康纳继续当机器人，或成为变异仿生人但在后面的流程中死亡。

·选择继续当机器人的康纳在哈特广场屋顶准备狙杀仿生人的首领，如果之前和汉克的好感度为中立，那么这里汉克会出现想要阻止康纳，若康纳之前死亡次数较少或没有死亡，选择2次汉克的儿子后会出现放弃离开的选项，选择离开会结束本段剧情。若拒绝了汉克的要求两人会发生QTE战斗，QTE中当汉克从屋顶落下时会有是否营救汉克的选项，如果营救汉克会导致康纳的QTE战斗中失败，不救汉克的话汉克会从屋顶坠落死亡。之后康纳也会离开屋顶。

·如果之前汉克已经自杀（友好度敌对时），那么这时曾在“人质”一章中出现的艾伦队长会来阻止康纳，康纳也会和艾伦队长发生QTE战斗，胜利后康纳也会离开屋顶（若失败康纳会死亡，不过模控生命又会派出新任康纳，当然这里康纳的死活不会影响奖杯）。

·之后在马库斯的流程部分进展到突破机枪塔的封锁后，康纳会出现阻止马库斯，这里会让玩家在马库斯和康纳之中选择操控谁，选择康纳的话，通过QTE战胜马库斯后可开枪将之射杀，同样可以完成任务并获得**“达成任务”**奖杯。另外如果马库斯在“自由示威游行”或是“交叉路口”中死亡，康纳在最后一章杀死带领仿生人反抗组织的诺丝同样也是可以获得奖杯的。

■康纳机器人路线结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	模控生命决定派出一名新任康纳（1）	康纳和艾伦队长的QTE战斗失败。
B	模控生命决定派出一名新任康纳（2）	康纳和汉克的QTE战斗失败。
C	康纳离开屋顶	康纳选择离开屋顶或和汉克及艾伦队长的QTE战斗获胜。
K	卡拉和爱丽丝逃出耶利哥	耶利哥被袭击时，卡拉和爱丽丝完成了整个逃亡过程顺利脱出。

马库斯的抗争（和平抗争路线）

进入条件：马库斯在“灵魂之夜”一章中选择和平抗争路线。

·要在一周目完成全员生还奖杯的话，在最后一章中马库斯必须带领仿生人发起和平抗争（因为暴力抗争路线乔许必死），如果之前章节中尽量选择了提升舆论好感的选项的话，到达本章是舆论应该能够达到“同情”态度，马库斯带领游行队伍一路前进，遭遇防暴部队时选择“和平”、“冷静”、“高举双手”或是“坐下”都可以，警察向仿生人射击也会提升舆论。之后使用废弃车辆筑起阵地，顺便调查一下周围的互动要素，其中杂志**《他们蔑视我们》**的收集不要忘记了。

·FBI探员佩金斯出现要求和马库斯谈判，选择答应谈判，但是佩金斯在谈判中要求马库斯出卖同胞，必须予以拒绝，之后美军防暴部队开始进攻仿生人阵地，完成一系列QTE操作救下同伴，最后马库斯及少数同伴们被美军部队团团围住，在最终选择中可以选择“歌唱”也可以选择“亲吻诺丝”（与诺丝是情人关系时），而舆论对仿生人的支持度也会上升至支持，最后总统会下令美军撤退，仿生人赢得了暂时的自由，在通关后获得奖杯**“道德胜利”**。

·如果在“交叉路口”一章中从诺丝处接过炸弹引爆控制器的话，在最后被士兵团团围住时也可以选择引爆炸弹引发底特律大爆炸，同样可以解放仿生人但无法获得奖杯。

■马库斯和平抗争路线结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	马库斯背叛同伴并死亡	答应佩金斯的要求和其交易。
B	马库斯和同伴一起死亡（1）	诺丝死亡的情况下防守阵地的QTE战斗失败。
C	仿生人获得了暂时的自由	在舆论支持的前提下，防守阵地被军队逼入绝境时选择亲吻诺丝或者唱歌。
D	马库斯和同伴一起死亡（2）	防守阵地被军队逼入绝境时选择牺牲自己，或是舆论未达到足够程度时选择“唱歌”。
E	底特律发生大爆炸，仿生人得到解放	在“交叉路口”一章中从诺丝处接过炸弹引爆控制器，在最后被军队围住时引爆炸弹。

马库斯的革命（暴力抗争路线）

进入条件：马库斯在“灵魂之夜”一章中选择暴力抗争路线

·本章建议二周目进行，马库斯发动暴力抗争路线剧情基本全程都要进行QTE为主，从交叉路口开始发动进攻后完成一系列QTE操作，与敌兵对峙时优先按L1键+×键消灭掩体后的士兵，看到QTE提示变成低风险后，再按□键向前突击。遭到敌方火力压制时，可以用右摇杆转移镜头，找到附近的部下后对部下下达指令“掩护”，同样可以让QTE提示从高风险变成低风险而得以前进。乔许和赛门这里必死，不用太过介意。

·之后我方会被阻止在机枪塔附近，这里要合理阻止两波攻击才能顺利通过，第一波攻击有两组部下可以下达指令，让两组人都选择“突击”，马库斯再按□键冲锋后可以通过；第二波攻击有三组部下可以下达指令，左边两组选择掩护，而右边一组选择突击，之后马库斯发动按□键冲锋便能成功突破。

·康纳选择继续当机器人的情况下，最后康纳会出现阻止马库斯，在选择操控哪个角色时选择马库斯，之后通过QTE击败康纳，并用火箭炮击破坦克后，就能获得战斗的胜利，解放仿生人集中营，并获得奖杯**“解放同胞”**，可以考虑二周目攻略时用章节选择重新打两遍最后一章以解锁不同路线里涉及的奖杯。

·在进攻QTE部分若连续失败，那么马库斯会强制撤退。之后会退至仿生人专卖店中被康纳或是士兵射杀，当然若之前从诺丝处获得了炸弹控制器也可以选择引爆炸弹。和诺丝成为恋人的情况下，马库斯会和诺丝一起撤退，不过结局内容也差不多。撤退过程中若QTE失败导致马库斯受伤，则诺丝会将自己的心脏换给马库斯（赛门的好感度若够高也会有替换心脏的

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

剧情）。

· 马库斯若在之前章节死亡，诺丝在“灵魂之夜”一章成为仿生人首领，之后仿生人在最后一章会强制发动暴力抗争，但结果也会强制失败。

■马库斯暴力抗争路线分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	马库斯死亡且革命失败（1）	突破机枪塔之前马库斯死亡。
B	康纳阻止马库斯的暴力抗争	康纳选择继续当机器人，最后马库斯和康纳对决时选择操作康纳，并在 QTE 战斗中获得胜利。
C	袭击集中营成功	马库斯顺利突破至最后攻破集中营。
D	马库斯死亡且革命失败（2）	突破机枪塔后未能打倒军队的士兵。
E	康纳杀死马库斯	马库斯进攻失败选择撤退，康纳选择继续当机器人，最后找到马库斯并对马库斯开枪。
F	马库斯死于燃烧的底特律街道	马库斯进攻失败选择撤退，康纳选择继续当机器人，最后找到马库斯但选择放过了他，马库斯持有引爆控制器，且引爆炸弹。
G	康纳放走了马库斯	马库斯进攻失败选择撤退，康纳选择继续当机器人，最后找到马库斯但选择放过了他。
H	马库斯和康纳对峙	马库斯进攻失败选择撤退，康纳选择继续当机器人，最后找到马库斯在限制时间结束前未做出选择。
I	从仿生人专卖店中走出的马库斯被杀	马库斯进攻失败选择撤退，一人逃至仿生人专卖店内并选择投降。
J	马库斯在店内自杀	马库斯进攻失败选择撤退，一人逃至仿生人专卖店内并选择自杀。
K	马库斯引爆炸弹	先前从诺丝处拿过起爆控制器，马库斯进攻失败选择撤退，一人逃至仿生人专卖店内并引爆炸弹。
L	马库斯和诺丝引爆炸弹	先前从诺丝处拿过起爆控制器，与诺丝成为恋人时，马库斯进攻失败选择撤退，两人逃至仿生人专卖店内并引爆炸弹。
M	从仿生人专卖店中走出的马库斯和诺丝被杀	与诺丝成为恋人时，马库斯进攻失败选择撤退，两人逃至仿生人专卖店内并选择投降。
N	马库斯和诺丝在店内自杀	与诺丝成为恋人时，马库斯进攻失败选择撤退，两人逃至仿生人专卖店内并选择自杀。
O	诺丝被士兵枪杀	马库斯在之前章节死亡，诺丝成为仿生人首领，康纳选择成为变异仿生人，之后诺丝会被追上的士兵枪杀。若马库斯拒绝了诺丝将心脏交换给他也会触发此结局。
P	诺丝被康纳枪杀	马库斯在之前章节死亡，诺丝成为仿生人首领，康纳选择继续当机器人，之后和诺丝对峙时向诺丝开枪
Q	诺丝与康纳对峙	马库斯在之前章节死亡，诺丝成为仿生人首领，康纳选择继续当机器人，之后找到诺丝时在限制时间内未做出选择。

卡拉离开底特律（穿越国境逃离底特律路线）

进入条件：康纳未获得耶利哥的位置，或在“交叉路口”一章中卡拉顺利逃出耶利哥。

· 一开始的场景是处于戒严状态的底特律街道上，美军部队正四处搜捕逃难的仿生人，卡拉和爱丽丝必须利用车辆作为掩体，一面避开士兵一面前进。在按□键移动时必须留意附近士兵的视线，处于其视野范围时千万不要轻举妄动（在休闲难度下画面上会提示进行移动时是否有危险），之后在一处街道口会发现被美军士兵抓住的卢瑟和杰瑞（卢瑟在“交叉路口”一章中获救），这里必须选择营救两人，先从附近拿起武器（板砖），之后悄悄地移动到那名士兵背后，将之打昏，便可救下卢瑟和杰瑞。要注意如果这里走路太快被这名士兵发现的话，卡拉会被抓住，之后的剧情同样会进入到仿生人集中营路线中。

· 之后如果之前卢瑟好感度足够高的情况下（正常不随便选作死选项一般都没问题）会跟着卡拉和爱丽丝一起前往车站，下来的路线选择必须选择要通过美军岗哨的近路（选远路会导致卢瑟死亡），和警卫交谈时选择保持冷静的选项，警卫询问爱丽丝时理由基本可以随便选，但是通过岗哨被警卫喊住时，需要让卢瑟保持冷静，通过这里后就能顺利到达公车站。

到达公车站后，注意收集杂志《底特律内战》，卡拉会面临着两条最终分支的选择，一条是乘坐公车来到边境的海关，通过海关边检前往加拿大，而另外一条路线则是跟随萝丝从水路偷渡到加拿大，如果要完成奖杯“天伦之乐”，则必须走海关边检路线。这里首先在之前的流程中不能花太多时间，否则会赶不上巴士，之后要找到一对带着婴儿的夫妻，他们离开后可以发现他们遗失的车票，拿起车票，在那对夫妻返回询问时不要将车票还给他们，之后用他们的车票乘坐公车前往海关。这里要注意不要靠近车站附近巡逻的美军士兵，否则会被识破仿生人的身份而遭到枪杀。另外如果在“暴风雨之夜”中卡拉没有杀死陶德，这里也会看到陶德，同样会有一段不错的小剧情。

· 到达海关后，可以先调查一下周围环境，看到马库斯发起和平抗争（也可能是武装进攻仿生人集中营）的新闻，同时还能找到在这里的萝丝、亚当和杰瑞。与萝丝对视后前往洗手间，在洗手间和萝丝交谈，出来后再和亚当交谈，返回排队的队伍中，到达边检柜台时会发现边检检查员会使用体温探测器来检测通过的是否是仿生人，为了能顺利通过边检，卡拉会有四种选择：牺牲卢瑟 / 牺牲杰瑞 / 牺牲自己 / 不牺牲任何人，如果马库斯一侧选择和平抗争路线，且舆论好感度达到“支持”时，选择“不牺牲任何人”，边检就会大发善心让卡拉一行通过，这样就能顺利把奖杯“避风港”和“天伦之乐”一起获得，假如马库斯选择了暴力革命路线（舆论好感不够），这里选择不牺牲任何人是会被警察直接开枪打死的，如果遇到这种情况，在之前救出了杰瑞的情况下也可以选择让杰瑞牺牲，卡拉、卢瑟和爱丽丝也可以顺利通过并获得奖杯。

· 若还给那对夫妇车票或是没赶上巴士，那么就只有跟随萝丝从水路偷渡了，此路线必定会有同伴死亡，无法获得奖杯“天伦之乐”。这里就不再赘述具体分歧了，在被水上巡逻队发现时跳入河中，在小船还没有沉之前到达对岸可以让卡拉和爱丽丝都得以存活，算是比较好的结局之一。

■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	士兵枪杀了卡拉、爱丽丝和卢瑟	卢瑟存活并同行时，在巴士站给士兵检查 ID 卡，之后选择逃跑。
B	士兵枪杀了卡拉和爱丽丝	卢瑟死亡时，在巴士站给士兵检查 ID 卡，之后选择逃跑。
C	全员被捕并被枪杀	在过边检站时选择不牺牲任何人，且马库斯发动暴力抗争。
D	3 人顺利通过边境	卢瑟存活并同行时，在过边检站时选择牺牲杰瑞，或者在马库斯发动和平抗争的情况下选择不牺牲任何人。可获得奖杯“天伦之乐”。
E	卡拉和爱丽丝通过边境	卢瑟死亡时，在过边检站时选择牺牲杰瑞。
F	爱丽丝和卢瑟通过边境	卢瑟存活并同行时，向萝丝说出爱丽丝的事情，之后在过边检站时选择牺牲自己。
G	爱丽丝和萝丝通过边境	卢瑟死亡时，向萝丝说出爱丽丝的事情，之后在过边检站时选择牺牲自己。
H	3 人渡河时死亡	选择渡河路线被水上巡逻队发现，选择投降。
I	卡拉和爱丽丝获得自由	选择渡河路线被水上巡逻队发现时跳入河中，在小船还没有沉之前到达对岸。
J	卡拉以生命守护爱丽丝	选择渡河路线被水上巡逻队发现时选择守护爱丽丝，在小船还没有沉之前到达对岸。
K	爱丽丝死亡，卡拉变成独自 1 人	选择渡河路线被水上巡逻队发现时选择提升速度或者躲藏起来，这样爱丽丝会死亡，卡拉选择继续活下去则触发此结局。
L	卡拉与爱丽丝死亡	选择渡河路线被水上巡逻队发现时选择提升速度或者躲藏起来，这样爱丽丝会死亡，卡拉选择继续自杀，或者船只开始沉没时放置到限制时间到则触发此结局。

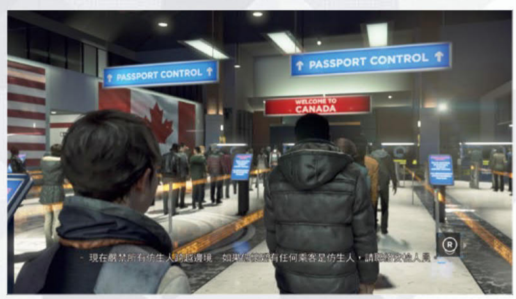
卡拉被抓（逃离仿生人回收营路线）

进入条件：在“交叉路口”中的船舱中逃跑花费时间太多，和士兵的 QTE 战斗失败，最后选择投降，或是在逃离底特律的前半部分中被士兵发现。

· 在这里卡拉和爱丽丝被捉到了仿生人回收营，被迫关掉皮肤层，露出仿生人的原本外貌，之后被强制赶往回收机器进行报废处理。之前卡拉在流程中遇到的仿生人 NPC 雷夫（需要在“逃亡”一章中在废屋过夜）、兹拉科的怪物（需要在“兹拉科”一章中解放地下室的怪物）、杰瑞等均会在此出现并会帮助卡拉，如果卢瑟之前没有死亡，那么这条路线中一样可以和卢瑟一起活到最后。

本路线要达成顺利脱出集中营的流程也很复杂，不过要成功脱出主要的方式有乘坐卡车以及马库斯在最后一章暴力抗争成功，此外还有爱丽丝的压力值这一数值的控制，流程中爱丽丝的压力值会不断地提升，若达到 100 则会触发死亡结局，卡拉需要使用鼓励、安心对话选项才能使爱丽丝的压力值降低。当然如果是以奖杯为目的的话，其实最简单的方法是只要控制好爱丽丝的压力值，顺着流程前进即可。

· 途中出现士兵射杀仿生人的剧情后，会有让卡拉选择是否主动去搬运仿生人尸体的选项，要让卡拉去，可以发现一辆运送报废仿生人的卡车，以解锁乘坐卡车逃离集中营的路线。另外流程中卡拉脱离队列行动被无人机发现时，无视无人机警告继续行动会触发卡拉被无人机射伤的剧情（或者士兵让卡拉前进时故意无视命令也会导致卡拉被打伤），卡拉受伤会出现生体机能停止倒计时，无法活到结局，但可以利用倒计时时间让爱丽丝或卢瑟（生存的话）逃离，在受伤的情况下再次触发并无视无人机的警告卡拉则会被无人机射杀。



· 在回收机前列队时会和爱丽丝分开，需要利用其他几个仿生人 NPC 得知爱丽丝的位置，之后赶到爱丽丝身边即可，途中注意不要被无人机发现否则会被打伤甚至射杀。只要马库斯在暴力革命路线中获得胜利，解放仿生人集中营，那么卡拉和爱丽丝就会在进入回收机的前一刻得以解救，获得奖杯“死里逃生”。如果之前解锁了卡车逃离路线的话，还可以利用其他几个仿生人 NPC 吸引士兵的注意，之后带着爱丽丝逃跑，但在铁丝网处会被一名士兵拦住，选择保护爱丽丝和士兵战斗，QTE 获胜后即可带领爱丽丝逃离回收营，如果直接逃跑会被士兵枪杀。

· 如果卡拉先于爱丽丝逃走或死亡，那么马库斯暴力抗争路线是否成功会决定最后爱丽丝的生死。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

■本章结局分歧说明

结局编号	结局内容	说明
A	卡拉独自离开回收营	发现卡车时卡拉选择乘上卡车，抛下了爱丽丝逃离回收营，爱丽丝生死取决于马库斯革命的结果。
B	卡拉被无人机所射杀	在无人机红色探测光照到时无视其警告继续行动，第一次触发时会被射伤，第二次触发后会导致此结局。
C	卡拉和爱丽丝都死亡	爱丽丝压力值达到 100，卡拉选择不介入，之后在进入回收机前马库斯选择和平抗争或暴力革命失败。
D	马库斯解放了卡拉	爱丽丝压力值达到 100，卡拉选择不介入，之后在进入回收机前马库斯暴力革命成功。
E	卡拉在列队中死亡	爱丽丝的压力值达到100时选择介入会导致卡拉被射杀，爱丽丝生死取决于马库斯革命的结果。
F	卡拉和爱丽丝死于回收机中	卡拉和爱丽丝未利用卡车逃走，顺着队列排到了最后，马库斯选择和平路线或暴力抗争失败。
G	卡拉和爱丽丝生还	卡拉和爱丽丝未利用卡车逃走，顺着队列排到了最后，马库斯选择暴力抗争路线成功。
H	卡拉和爱丽丝被杀	卡拉和爱丽丝在通过铁丝网之前放置一段时间，未能迅速通过铁丝网则会被士兵射杀。
I	卡拉、爱丽丝和卢瑟均被杀	卢瑟生存且三人在通过铁丝网之前放置一段时间，未能迅速通过铁丝网则会被士兵射杀。
J	爱丽丝乘坐卡车逃走	卡拉无视无人机警告被击中受伤，在机能停止倒计时结束前将爱丽丝护送通过铁丝网。
K	爱丽丝和卢瑟乘坐卡车逃走	卢瑟生存且卡拉受伤的情况下，卡拉将卢瑟和爱丽丝护送通过铁丝网。
L	卡拉、爱丽丝和卢瑟被射杀	卡拉、卢瑟和爱丽丝 3 人逃向铁丝网遭遇士兵阻拦时选择逃跑或 QTE 战斗失败，之后三人被士兵射杀。
M	卡拉和爱丽丝被射杀	利用其他仿生人 NPC 吸引士兵注意，之后逃向铁丝网遭遇士兵阻拦时选择逃跑或 QTE 战斗失败，之后两人被士兵射杀。
N	卡拉和爱丽丝乘坐卡车逃走	利用其他仿生人 NPC 吸引士兵注意，之后通过铁丝网遭遇士兵阻拦时选择保护爱丽丝，和士兵 QTE 战斗胜利。
O	卡拉、爱丽丝和卢瑟乘坐卡车逃走	卢瑟生存时，利用其他仿生人 NPC 吸引士兵注意，之后通过铁丝网遭遇士兵阻拦时选择保护爱丽丝打倒士兵，和士兵 QTE 战斗胜利。

通关后

· 一周目以康纳成为异常仿生人、马库斯发起和平抗争、卡拉逃离底特律的路线顺利攻略完成的话，康纳会带领仿生人大军和马库斯汇合，马库斯会对仿生人发表演讲，这里会触发一个隐藏剧情（路线图上没有），由于康纳成为异常仿生人，触发了 AI 内部的保险机制，玩家必须操作康纳在一片冰雪的禅意庭院中找到被称为“魔法石”的后门机关，完成 QTE 后才能摆脱模控生命的反向控制，其实机关很显眼，不是故意磨时间的话基本不可能找不到，来到机关处完成 QTE 后康纳摆脱了反控，并获得奖杯**“这次我自己作主”**，同时可以获得通关游戏一次的奖杯**“这是我的故事”**，如果故意放置康纳，任由模控生命进行反控的话，康纳会拿出手枪向马库斯打冷枪，之后也可以获得奖杯**“达成任务”**。

· 如果在整个游戏流程中玩家的 QTE 战斗没有失败（休闲难度下只要不是故意把所有 QTE 都按错就行），还能获得奖杯**“天下无敌”**。如果之前一切选择正确，马库斯、康纳、卡拉以及相关 NPC 爱丽丝、卢瑟、诺丝、乔许、赛门、汉克全员存活，还能获得奖杯**“成功生还”**。

· 所有和剧情、角色相关的奖杯都获得之后，玩家最后需要做的事情就是查看杂志还有那些没有收集，查漏补缺，集齐杂志后获得奖杯**“书呆子”**，同时在主菜单的特别收录中消费 20000 奖励点数以解锁奖杯**“这是我们的故事”**，最终解锁白金奖杯**“《DETROIT》大师”**。

■隐藏结局

本作还有一个未在路线图上标注出的隐藏结局，具体进入方法是在进入最终章之前让三位主角全部死亡即可，其中要让康纳真正死亡必须让其进入“最后机会，康纳”一章（即不能提前获知耶利哥的位置），并故意放置让其在限制时间内未能找到耶利哥的所在地点。马库斯的话可以让其在“自由示威游行”一章中攻击警察并故意让 QTE 失败。而卡拉从“暴风雨之夜”开始就有大量的死亡机会，这里不再赘述。三人全部死亡后便可在最终章触发隐藏结局，同时这也是解除画廊 47&48 的必须条件。

全杂志收集一览

本作作为收集要素的杂志总共 46 本，在“逃跑”一章中收集的杂志《仿生人与加拿大》并没有被收录进 46 本杂志中（或者说可以认为其和 31 号《模拟生态园区》是被算成一本杂志的），另外 32 号和 41 号杂志虽然标题相同都叫《仿生人逃亡》但实际是不同的杂志，要注意。虽然在流程攻略中已经按照攻略顺序标出了全部杂志的收集，不过这里还是给大家按照编号重新再整理一边。同一本杂志里会有两段不同的内容，被视为不同编号的杂志，因为在收集杂志时一定要全部读到底确保收集。

编号	名称	章节	位置	备注
1	节点大串联	新家	一楼的餐桌上	–
2	俄罗斯想取得北极	画家	一楼电视机边上的桌子上	–
3	蜜蜂灭绝之灾	逃亡	洗衣店内	–
4	变质的爱	俄罗斯轮盘	汉克的卧室中	–
5	该拔掉插头了	俄罗斯轮盘	汉克的卧室中	–
6	深陷风暴的女子	史特拉福大厦	茶水间的桌子上	去洗手间拿包裹之前
7	仿生人当总统?	国会大厦公园	从下水道井里出来之后在边上的纸箱上放着	–
8	神秘的卡姆斯基	大使桥	路边的长椅上	–
9	第三次世界大战	午夜列车	萝丝家客厅的桌上	–
10	仿生人的秘密	色调	公园中的椅子上	–
11	替生命定价	新家	二楼陶德房间里	–
12	仿生人会监视你吗?	绝佳搭档	厨房的灶台上	–
13	仿生人太空人	耶利哥	地铁站牌边的座椅上	–
14	第一批长生不死者	伊甸园夜总会	仓库的地面上	–
15	“算命师”电脑	耶利哥	地铁站牌边的座椅上	卡拉在“暴风雨之夜”一章中死亡 / 在“逃跑”一章中没被警察发现
16	湛蓝之血	公敌	演播厅的茶水间内	–
17	太空旅游	去见卡姆斯基	阿曼妲与卡姆斯基的合照下方的柜子上	–
18	东方太空竞赛	自由示威游行	在一开始马库斯独处的天台上	–
19	气候变迁加速	色调	公园中的椅子上	–
20	超越临界点	巢穴	鲁珀特的家中	–
21	纯净食物风尚	公敌	播报室的茶水间	–
22	仿生人之力	新家	一楼餐桌上	–
23	仿生人四分卫	新家	二楼陶德房间里	–
24	全仿生人团体可望夺奖	海盗湾	酒馆内	–
25	仿生人性爱体验	绝佳搭档	厨房的灶台上	–
26	亲临音乐现场	逃亡	洗衣店内	–
27	土卫六大发现	画家	一楼电视机边上的桌子上	–
28	知名画家逝世	等待汉克……	汉克办公桌边上的桌子	马库斯在“破碎”一章中不反击李奥
29	机器监护人	等待汉克……	汉克办公桌边上的桌子	马库斯在“破碎”一章将李奥推倒
30	伊凡诺夫说“不”！	等待汉克……	汉克办公桌边上的桌子	
31	模拟生态园区	逃跑	在废弃空屋内 / 旅馆房间内 / 停车场的地上	根据在“逃亡”最后卡拉和爱丽丝选择的过夜场景而变化
32	仿生人逃亡	耶利哥	地铁站牌边的座椅上	卡拉在“暴风雨之夜”一章中逃出
33	红冰风行	巢穴	鲁珀特的家，进门右转的房间里	
34	北极紧张情势升温	兹拉科	卧室（二楼卢瑟所站位置的右边房间内）	–
35	仿生人改变你的大脑	兹拉科	卧室（在二楼卢瑟所站位置的右边房间内）	卡拉在“逃跑”一章中被警察发现
36	最新超级强权	伊甸园夜总会	仓库的地面上	–
37	爱荷华号失踪	海盗湾	酒馆内	–
38	仿生人大兵	史特拉福大厦	进厕所前去茶水间	–
39	它是谁?	国会大厦公园	从下水道出来之后在边上的纸箱上	–
40	股市对战争做出预期反应	–	路边的长椅上	–
41	仿生人逃亡	兹拉科	卧室（二楼卢瑟所站位置的右边房间内）	卡拉在“逃跑”一章中没有被警察发现，与在“耶利哥”一章中获得的不同
42	仿生人纵火案	自由示威游行	在一开始马库斯独处的天台上	国会大厦公园示威成功
43	底特律陷入混乱	交叉路口	耶利哥船舱中央的箱子上	“自由示威游行”一章中选择进攻
44	底特律恐攻	交叉路口	耶利哥船舱中央的箱子上	–
45	他们蔑视我们	为底特律而战：马库斯的抗争	建立路障的时候在路障内部	“灵魂之夜”一章中选择发动和平抗争
46	底特律内战	为底特律而战：卡拉离开底特律	在公车站，右边放行李的地上	“灵魂之夜”一章中选择发动暴力抗争

奖杯篇

白金综述

白金难度	3/10
白金所需时间	20 ~ 30 小时
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	无
需要通关次数	2
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

奖杯总数	49	铜杯	40	银杯	5	金杯	3	白金	1

由于有章节选择功能，一些由选项决定的二选一奖杯也不会花费太多时间，本作的白金相对来说还是很简单的，不过康纳的“我会再回来”奖杯的 8 次死亡需要游戏从头开始累计，以及收集杂志这部分也受到很多章节选项的影响，因此正常来讲本作的白金需要最少二周目才能搞定。建议大家一周目完成全员生存的“成功生还”奖杯，二周目再单独攻略康纳的“我会再回来”奖杯并针对缺少的杂志查漏补缺，最后消费 20000 点数解锁画廊即可。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

《DETROIT》大师
白金
取得条件 成功收集所有奖杯
奖杯说明 参看下文。

感谢支持
铜杯
取得条件 进行第一个章节
奖杯说明 剧情奖杯。

任务完成
铜杯
取得条件 康纳救了艾玛一命
奖杯说明 “人质”章节中优先调查艾玛的智能平板解锁，尽力提高任务成功率，在交涉方面尽量以同情、理解的态度，只要不断以安抚态度取得其信任，最后嫌犯就会放开艾玛后被SWAT射杀，获得奖杯。另外达成康纳开枪击中异常仿生人的结局时也可获得此奖杯。

秘密
铜杯
取得条件 卡拉发现爱丽丝盒子里的东西
奖杯说明 “新家”章节中通过对话尽量提高爱丽丝的好感度，达到“友好”或“亲密”等级后爱丽丝会给卡拉一把钥匙，用这把钥匙可以打开爱丽丝房间的盒子，章节结束后获得奖杯。

发现异常仿生人
铜杯
取得条件 康纳在阁楼找到异常仿生人
奖杯说明 “绝佳搭档”章节中康纳在10分钟内找到全部10个线索：红冰、椅子、刀子、血迹、球棒、卡洛斯的尸体、字迹、后院雕像、丢失的刀子。之后成功还原真相，根据蓝血痕迹前往阁楼，在阁楼探索一番后发现异常仿生人，章节结束后获得奖杯。

我们是自由的
铜杯
取得条件 卡拉和爱丽丝逃出了陶德的家
奖杯说明 “暴风雨之夜”章节中卡拉变异成为异常仿生人，之后带着爱丽丝逃出陶德的家，尽早前往爱丽丝的房间并在之后和陶德的QTE战斗中获胜即可，是否开枪射杀陶德并没有明显影响。

自我防卫
铜杯
取得条件 马库斯推开李奥
奖杯说明 “破碎”章节最后不听从卡尔命令，选择推开李奥即可。

自制能力
铜杯
取得条件 马库斯故意输给李奥
奖杯说明 “破碎”章节最后听从卡尔的命令，李奥攻击时不反抗即可。

坦承犯案
铜杯
取得条件 康纳让仿生人招供了
奖杯说明 在“讯问”章节中先使用威胁、逼迫式的选项来提升其压力指数控制在50到80之间，之后再用稍温和的态度进行说服，就能使自白招供。

遮风避雨
铜杯
取得条件 卡拉和爱丽丝在旅馆或空屋过夜
奖杯说明 “逃亡”章节中先检查空屋，发现有铁丝网拦住，之后去停车场拿走铁丝剪，再剪断街道围栏或者停车场围栏，便可进入空屋。而要进入旅馆则需要去洗衣店偷衣服，之后去便利店偷钱即可，具体方法参见前文攻略。这二者任选一即可获得奖杯。

了解你的搭档
铜杯
取得条件 康纳找出所有与汉克有关的线索
奖杯说明 “等待汉克……”章节中在汉克的桌子上找到8个和汉克有关的线索，必须一次全部找到（退出调查界面汉克就会出现了），8个线索分别是：咖啡杯、日本枫树、甜甜圈、反仿生人标语、底特律篮球帽、火柴、红冰特勤小组2027的照片、椅子上的狗毛。

快跑，卡拉，快跑
铜杯
取得条件 卡拉和爱丽丝避开了警察追捕
奖杯说明 “逃跑”章节中卡拉和爱丽丝没有被警察发觉，或是被康纳追捕时成功用QTE横穿高速公路逃跑。

抓到了
铜杯
取得条件 康纳抓到鲁珀特
奖杯说明 “巢穴”章节最后追踪鲁珀特时成功跟上他且没有在QTE中失败，之后汉克遭遇险情时不管汉克优先追击鲁珀特即可。

拯救汉克
铜杯
取得条件 康纳救了汉克一命
奖杯说明 “巢穴”章节最后追踪鲁珀特时成功跟上他且没有在QTE中失败，之后汉克遭遇险情时优先营救汉克即可。

逃离宅第
铜杯
取得条件 卡拉和爱丽丝逃出兹拉科的屋子
奖杯说明 剧情奖杯。

残忍无情
铜杯
取得条件 崔西都死了
奖杯说明 在“伊甸园夜总会”成功找到仓库中的异常仿生人崔西，并在QTE战斗后对其开枪，和“心存疑问”二选一。

心存疑问
铜杯
取得条件 崔西逃走了
奖杯说明 在“伊甸园夜总会”成功找到仓库中的异常仿生人崔西，并在QTE战斗后不对其开枪，和“残忍无情”二选一。

耶利哥的英雄
铜杯
取得条件 马库斯带回足够的零件
奖杯说明 “备用零件”一章中带回一箱或是一卡车零件都可以获得。

只是机器而已
铜杯
取得条件 汉克杀死了康纳
奖杯说明 “大使桥”一章之前将康纳和汉克的好感度降低到敌对状态即可。

她的微笑
铜杯
取得条件 爱丽丝坐旋转木马很开心
奖杯说明 剧情奖杯。

计画圆满
铜杯
取得条件 马库斯成功播出讯息，没有触动警报，伙伴也没有伤亡
奖杯说明 “史特拉福大厦”一章中注意做好机房锁门、以使诈击昏警卫、在播报室杀死逃跑的人类职员等工作，不会触发SWAT攻击，马库斯三人可以顺利脱出。不过和“一瞥耶利哥”奖杯冲突。

一瞥耶利哥
铜杯
取得条件 康纳连接赛门的记忆
奖杯说明 “史特拉福大厦”一章中不杀人类职员，触发SWAT攻击，救助受伤的赛门并将其留在天台上，之后在“公敌”一章中康纳调查天台时找到赛门，并在QTE战斗中获胜。

传递讯息
铜杯
取得条件 马库斯发起一场和平抗争
奖杯说明 剧情奖杯，在“国会公园大厦”一章中改造公园时将和平值提升至最大，并且不杀警察，和“烧毁全区”二选一。

烧毁全区
铜杯
取得条件 马库斯发起一场暴力抗争
奖杯说明 剧情奖杯，在“国会公园大厦”一章中改造公园时将暴力值提升至最大，并且杀死警察，和“传递讯息”二选一。

没什么好看的
铜杯
取得条件 卡拉成功送走警察
奖杯说明 “午夜列车”一章成功骗过警察，具体参加前文攻略。

对决
铜杯
取得条件 马库斯攻击警方
奖杯说明 剧情奖杯，和“坚守原地”二选一。

坚守原地
铜杯
取得条件 马库斯坚守原地，与警方对峙
奖杯说明 剧情奖杯，和“对决”二选一。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

优先事项 铜杯
取得条件 康纳杀死了克萝伊
奖杯说明 剧情奖杯，和“是我族类”二选一。

是我族类 铜杯
取得条件 康纳拒绝杀死克萝伊
奖杯说明 剧情奖杯，和“优先事项”二选一。

全力追查 铜杯
取得条件 康纳凭一己之力找出耶利哥的地点
奖杯说明 在“最后机会，康纳”一章中在限定时间内从警察局地下档案室中找到耶利哥的位置。“去见卡姆斯基”一章中要选择不杀克萝伊，或在杀死克萝伊后不能向卡姆斯基讯问耶利哥的位置，否则无法获得此奖杯。

齐聚耶利哥 铜杯
取得条件 将三位主角带到命运的交叉路口
奖杯说明 剧情奖杯，需要三人都存活。

焦土策略 铜杯
取得条件 马库斯或康纳引爆了货船
奖杯说明 “交叉”一章中遭到军队进攻时，马库斯前往最下方的控制室，QTE 战斗胜利并引爆炸弹。“最后机会，康纳”一章中若康纳未能找到耶利哥所在位置而报废，那么耶利哥不会受到军队进攻也无法获得此奖杯。

解放同胞 铜杯
取得条件 马库斯抵达回收营，解放仿生人
奖杯说明 “为底特律而战”一章中马库斯选择暴力抗争路线，并顺利突破军队的防守，攻破集中营。

道德胜利 铜杯
取得条件 马库斯成功说服士兵往后退
奖杯说明 “为底特律而战”一章中马库斯选择和平抗争路线，在舆论上升到支持态度后，被士兵团团围住时选择唱歌或者亲吻诺丝。

死里逃生 铜杯
取得条件 卡拉和爱丽丝逃出了回收中心
奖杯说明 “交叉路口”或“为底特律而战”街道上卡拉和爱丽丝被抓进仿生人集中营，之后在进入报废机器前存活下来即可，主要是搭乘卡车离开或是马库斯暴力抗争成功两种方法。

避风港 铜杯
取得条件 卡拉和爱丽丝越过了边境
奖杯说明 “为底特律而战”一章中卡拉和爱丽丝顺利通过边检来到加拿大或是乘坐小船偷渡到加拿大。若卢瑟在队伍中，走边检路线可以和“天伦之乐”奖杯一起获得。

打造大军 铜杯
取得条件 康纳转化了仿生人
奖杯说明 康纳成为变异仿生人，之后在模控生命大楼地下 49 层击败新任康纳，成功转化仿生人。

达成任务 铜杯
取得条件 康纳杀死了异常仿生人首领
奖杯说明 达成方法不止一种，一种方法是康纳成为变异仿生人，在通关后的隐藏剧情中未能在限时内从禅意庭院里找到“魔法石”，之后掏出手枪向演说的马库斯打冷枪。或者在继续当机器人的情况下在终章杀死马库斯或诺丝即可。

这次我自己作主 铜杯
取得条件 模控生命企图骇入康纳系统，康纳成功抵抗
奖杯说明 康纳成为变异仿生人并在通关后的隐藏剧情中成功在限时内从禅意庭院里找到“魔法石”。

绝对服从 铜杯
取得条件 康纳继续当机器
奖杯说明 剧情奖杯，和“我们的同类”二选一。

我们的同类 铜杯
取得条件 康纳成为异常仿生人
奖杯说明 剧情奖杯，和“绝对服从”二选一。

天下无敌 银杯
取得条件 游戏过程中百战百胜
奖杯说明 一次流程中所有 QTE 战斗都获胜，建议直接选择休闲难度解决，休闲难度下的 QTE 几乎只有玩家完全放置的情况下才会失败。

书呆子 银杯
取得条件 找出游戏里的所有杂志
奖杯说明 参见前文攻略及杂志收集部分。

绝佳搭挡 银杯
取得条件 汉克和康纳到最后都是朋友
奖杯说明 和汉克好感度达到亲密，且最后康纳选择成为异常仿生人，并在模控生命大楼地下 49 层成功救下汉克（之前需要通过线索得知汉克儿子和狗的名字，让汉克分辨出真假康纳）。

天伦之乐 银杯
取得条件 卡拉、爱丽丝和卢瑟一起走到最后
奖杯说明 流程中不要丢下爱丽丝，在“午夜列车”一章顺利骗过警察不让卢瑟牺牲，“交叉路口”一章耶利哥被袭击时救助卢瑟，“为底特律而战”中走逃离底特律路线，在街道上再次救助卢瑟，边境检查站选择牺牲杰瑞，或者马库斯发动和平抗争时选择不牺牲任何人。

我会再回来 银杯
取得条件 游戏完结以前康纳在每个死亡机会都死亡且重生
奖杯说明 虽然奖杯说明是游戏完结前，但其实奖杯的判定时间点是在“灵魂之夜”这章前，康纳在之前的 8 个章节中存在着死亡的可能性，在这 8 个章节中全部让康纳死亡过即可。另外此奖杯无法靠从路线图分别选择章节来达成，必须重新开始游戏，在一周目中一次性让康纳死够 8 次才行。因此推荐二周目单独针对这个奖杯进行攻略（也包含了“大使桥”一章中康纳被汉克射杀的奖杯以及终章康纳继续当机器人路线的流程部分）。另外最后一章“为底特律而战”中康纳也有两次死亡的机会，但是不计入此奖杯中。

康纳的 8 个死亡节点如下：
①“人质”：被异常仿生人绑架犯开枪射杀或和其一起从大楼坠下。
②“讯问”：被压力过高企图自毁的异常仿生人开枪射杀，“绝佳搭档”一章必须找到异常仿生人。
③“逃跑”：在高速公路上被车撞死，卡拉必须故意被警察发现。
④“巢穴”：追击鲁珀特时摔死或被收割机轧死，必须在一开始完成 QTE 进入追击鲁珀特环节。
⑤“大使桥”：被汉克枪杀，和汉克好感必须为敌对。
⑥“公敌”：被播音室的异常仿生人杀死或为保护汉克而死。
⑦“最后机会，康纳”：被盖文警官杀死，“去见卡姆斯基”一章中不能在杀死克萝伊后向卡姆斯基讯问耶利哥位置。
⑧“交叉路口”：康纳继续当机器人时被马库斯或士兵所杀。

此外，在禅意庭院的一角可以看到若干墓碑，有多少个墓碑就代表康纳在之前死亡了多少次。

这是我的故事 金杯
取得条件 完成游戏一次
奖杯说明 剧情奖杯。

这是我的故事 金杯
取得条件 花费 20000 奖励点数
奖杯说明 完成两周目游戏，拿到其他奖杯后积攒的点数应该是足够的。

成功生还 金杯
取得条件 所有人最后都成功活下来。
奖杯说明 涉及到的角色包括卡拉、马库斯、康纳三位主人公以及爱丽丝、卢瑟、汉克、诺丝、乔许、赛门，终章要求路线必须是康纳成为异常仿生人、马库斯选择和平抗争、卡拉选择从边境检查站逃离底特律。关于其他角色具体注意点如下：

汉克：在“绝佳搭挡”奖杯中已经提及。

爱丽丝：在“天伦之乐”奖杯中已经提及。

卢瑟：在“天伦之乐”奖杯中已经提及。

诺丝：康纳选择成为异常仿生人后，“交叉路口”一章诺丝和马库斯会得到康纳救助应该没有太大问题，终章选择和平抗争路线即可。

乔许：“交叉路口”一章中马库斯在船舱中救下乔许，终章选择和平抗争路线即可。

赛门：“史特拉福大厦”一章中不杀播报室中的人类职员，SWAT 进攻时必须救助受伤的赛门，之后将其留在天台。“公敌”一章中康纳不要去天台找赛门，之后赛门会活着回到耶利哥，在“备用零件”一章中必须带回仿生人警卫约翰以回避“自由示威游行”一章中赛门帮马库斯挡枪的剧情。终章选择和平抗争路线即可。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



文 昂星团 美编 Juxi

PS4		
洛克人X 遗产合集1+2	Capcom	
Mega Man X Legacy Collection 1+2	动作	中文版
2018年7月26日	本地1人	无对应周边
308港币（每个156港币）		

继初代《洛克人》之后，《洛克人 X》终于也推出了合集，这个卡普空出品的经典动作游戏系列相信有不少粉丝已经入手白金了。这次小编就总结了历代作品的收集要素和简易的 BOSS 攻略给大家，给还没白金的朋友提提速，也给之前没接触过这个系列的玩家做些指点，下面就让我们随着攻略开始这次的怀旧之旅吧！

本文对应游戏版本 1.00

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

游戏系统

版本选择

两个合集各有 4 款游戏，将光标对准游戏按□键即可切换游戏版本，注意不同版本之间的存档不共通。另外，若合集本体是日版，那么游戏里的日版游戏均有原汁原味的日版 OP 和 ED，其他版本的日版游戏 OP 和 ED 均为美版。Museum 选项里的短片“The Day of Σ”也是如此，只有日版合集才能听到日文语音。



新手战警模式

这是为新手玩家准备的模式，在游戏内外，甚至是游戏途中也能开启 / 关闭。开启后，角色受到的伤害减少，蓄力速度加快，残机数达到最大，碰到尖刺地形也不会即死，掉落坑内更是会无伤直接返回之前的平台，让游戏更容易过关。



关于中文

主界面的 Option 内可选择语言，但这里的语言只针对合集的主界面，对游戏内部不起作用。游戏内的语言跟随版本，只有《洛克人 X8》有繁体中文版。



关于按键

每款游戏的按键操作都需要进入游戏里调整，不过由于《X1》～《X3》采用密码存档的方式记忆，所以不会记录玩家的按键更改状态，每次进入游戏需要重新调整按键再进行游戏。



X 挑战

X 挑战是一种特殊的 BOSS RUSH——因为每场战斗必定出现两个《X1》～《X6》的 BOSS，即便对原版游戏已掌握得炉火纯青，在这里遇到两个 BOSS 也不免有一场苦战。

X 挑战的规则如下：从列表里选出 3 种特殊武器，或者不选武器直接开打，残机数为 3，连续胜过 3 场战斗才算胜利。挑战中，艾克斯的能力参考《X6》的终极装甲，但不能使用天星击，也就是说具有等离子蓄力炮、空中冲刺、滞空移动、Z 光剑的能力。当玩家不选择特殊武器时（选择界面按 Options 键），艾克斯会以仅有脚部装甲的形态出战，蓄力炮为普通形态，战斗难度更高。



挑战共有 3 个难度，难度越高，BOSS 受到的伤害就越少，而且 Easy 以上的难度在每场战斗后不会回复生命值和武器能源。另外，不同难度的某些 BOSS 组合会不同，完成 Hard 难度 9-3 后，还会追加与“终极装甲艾克斯 & 觉醒杰洛”的终极战斗。完成每个难度的最后挑战时，总分结算界面的背景图也会不一样。



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



洛克人 X

ロックマン X

1993 年 12 月 17 日

■剧情简介

21XX 年，随着科技的进步，自律型思考机器人——雷普利机器人早已融入到人类的生活当中，为了减少雷普利机器人犯罪造成的损害，人类建造了雷普利机器人警察组织，内部成员被称为“非正规品猎人”。某日，非正规品猎人的首领西格玛突然对世界宣战，他打算消灭人类这种低智慧的生物，成立一个只有雷普利机器人的世界，在其麾下的大量非正规品猎人受其鼓动被纳入旗下，原本用于维护人类和雷普利机器人世界秩序的护卫队转眼间变成了全人类最大的敌人，众多城市和设施转眼间生灵涂炭。就在此时，由莱特博士制造的洛克人艾克斯 (X) 与其好友杰洛 (ZERO) 为了打倒西格玛的野心，带领剩下的非正规品猎人向西格玛展开了讨伐作战。

系统特色

特殊武器

作为“《洛克人》系列”的第二个衍生作品，本作很好地保留了击败 BOSS 获得能力的设定，而且 BOSS 之间武器相互克制的规则依然存在。另外，艾克斯的特殊武器可以用手部装甲蓄力，借此产生更多的招式形态和用法。

关卡收集

此外本作的收集要素有生命上限道具、生命能源罐、装甲、波动拳四类：拿到生命上限道具可增加艾克斯的 HP 最大值；生命能源罐与初代《洛克人》的 E 罐不同，拿到后要在满 HP 状态下收集 HP 回复道具对其补充才能使用，使用后生命能源罐清空但不消失；装甲则可以令 X 的能力强化，甚至产生新的能力；波动拳只能在满 HP 状态下输入特定指令使出，能秒杀一切敌人（包括 BOSS）。

密码存档

该系列的前三作均采用密码的方式存档，由于本合集有自动记忆密码的存档 / 读档方式，所以无需特别去记住自己的进度密码，但同理只要知道特定的密码，便能直接跳转到游戏后期的进度，不少奖杯也可以用这个方式迅速获取，后文会给出较常用的游戏存档密码。

装甲介绍



第一装甲

头部 可顶碎特定砖块

身体 受到的伤害减半

手部 特殊武器可蓄力。解放普通炮击第 3 蓄力阶段，放出有多段判定的蓄力炮

脚部 可使用冲刺和冲刺跳，能踢碎特定砖块

BOSS 要点

冰冻企鹅

获得武器	克制武器
散弹冰枪	波浪火焰



攻略要点

BOSS 经常在地上行动，爬墙可以避开他的所有招式，只要找准其出招的空隙射击即可。使用克制武器进攻时，BOSS 会出现特殊的燃烧硬直，硬直和无敌时间同时结束，也就是说可以连续帮他烧死，不过要注意 BOSS 有几率在硬直后直接使出地面滑行，此时任何武器都不会对他造成伤害，要立即跳起。

燃烧猛象

获得武器	克制武器
波浪火焰	暴风龙卷



攻略要点

BOSS 只会用跳跃移动，落地时有全场的地震效果，只能跳到空中才能避免干扰。战斗的时候只要注意别被 BOSS 踩到，他的火焰飞行速度较慢，有充裕的时间避开。另外，其弱点虽然为暴风龙卷，但回力旋刀可以切下他喷油的鼻子，这也是一个奖杯要素。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

装甲犰狳

获得武器：旋转护盾　克制武器：电击火花

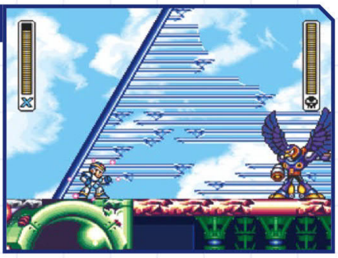


攻略要点

BOSS 的特色就是变成球在场地里滚来滚去，此时任何攻击都不会对其造成伤害，不过在用克制武器造成伤害后，BOSS 的装甲便会脱落，即使变球也能给予其正常的伤害，然而这招还是具有较强的威胁，回避的时候最好躲到角落里。

暴风铁鹰

获得武器：暴风龙卷　克制武器：变色龙棘刺



攻略要点

与 BOSS 战斗的场地两侧有坑，注意别掉下去，尽量保持在场地中央作战。BOSS 的行动并不活跃，经常原地吹风，玩家有较多的进攻机会。另外，他的横向龙卷风需要跳起来才能避免被推到场地边缘，如果拿了脚部装甲，那么直接冲刺就行。

棘刺变色龙

获得武器：变色龙棘刺　克制武器：回力旋刀

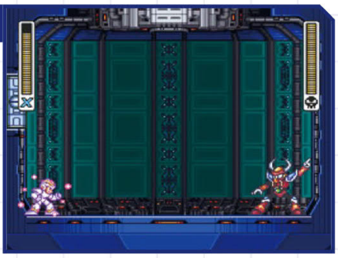


攻略要点

十分麻烦的 BOSS，因为他经常跳来跳去，还会无敌隐身，建议拿到克制武器再来攻略。他在墙上时的攻击方向都是斜向的，在其下方就能完美避开攻击。使用克制武器时要注意武器的飞行轨迹，一般来说在地面发射就能勾到 BOSS，BOSS 在硬直后有极高的几率跳到场地另一端的固定位置用吊挂攻击（天花板随机地点落刺），我们只要站在从左 / 右往中间数第三格地板的位置反复用克制武器就能轻松将其打败。

回镖锹形虫

获得武器：回力旋刀　克制武器：导向鱼雷



攻略要点

BOSS 在地面经常追着玩家跑，只要保持冲刺 - 爬墙 - 跳跃的循环行动基本就能无视 BOSS 的所有招式，落地的时候记得给他一发蓄力炮。如果用克制武器攻略的话，只要连续放出鱼雷即可轻松虐过。

电光山魈

获得武器：电击火花　克制武器：散弹冰枪

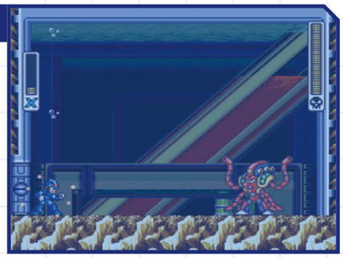


攻略要点

BOSS 的行动十分缓慢，伤害却不低，战斗的时候不要靠得太近，否则很多招都没有足够的时间反应。用克制武器基本可以硬碰硬，但在地面的时候要小心被他的冲刺直拳反杀。

鱼雷章鱼

获得武器：导向鱼雷　克制武器：旋转护盾

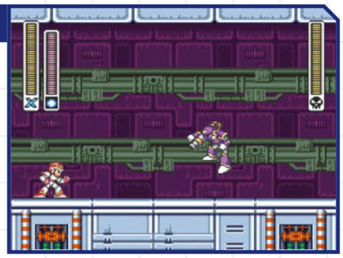


攻略要点

BOSS 的行动基本就是“丢鱼雷→空中龙卷”如此反复，注意使用空中龙卷的时候 BOSS 无敌。因为鱼雷的数量较多，最好别用普通连射硬碰硬；空中龙卷最好用冲刺来躲，趁 BOSS 落地的时候转身补枪，没有脚部装甲的时候十分难缠，要尽快远离 BOSS 放龙卷风的区域才安全。

霸法

克制武器：旋转护盾

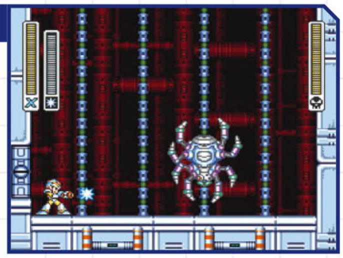


攻略要点

BOSS 有两个阶段，一阶段只要玩家乖乖站好等剧情杀就行，二阶段才是正式战斗（血量自动补满）。BOSS 的行动力很高，本场战斗还没有两侧墙壁，于是只能用跳跃躲避他的冲撞和电球，然而他最麻烦的地方在于冲刺可能会突然停下，若起跳过早很容易撞上去，最好补满生命能源罐再来挑战。另外开场 BOSS 必定使用跳跃，蓄力炮和波动拳切忌开场就丢。

机械蜘蛛

克制武器：散弹冰枪



攻略要点

较难的 BOSS，行动无规律可循，十分考验玩家的瞬间判断力和反应能力。由于 BOSS 只会在抵达地面的时候露出弱点（背上的眼睛），所以我们的重点应当放在寻找其落点上。根据 BOSS 会一个劲地往玩家的所在处移动，我们可以把分支最少的杆作为最终目的地，先将 BOSS 往其他地方引，当它越过目的地的分支后迅速冲刺跑过去，等 BOSS 落地再补枪。

邪神壁画

克制武器：变色龙棘刺

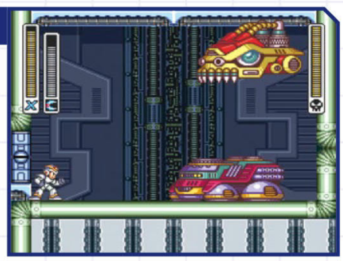


攻略要点

BOSS 并不难打，用克制武器能轻易破坏红、蓝、绿三个眼睛和位于中央的鼻子。

暴龙战车

克制武器：回力旋刀



攻略要点

BOSS 的上半部分才是弱点，一般来说用蓄力炮来打会较为困难（更别提波动拳了），克制武器则可以轻易击中。与 BOSS 战斗的时候要多爬墙，以免被其下半部分撞上，它的电球也可以先爬墙，然后利用自由落体来躲开。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

贝尔加达



克制武器



散弹冰枪

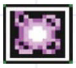
攻略要点

只要保持爬墙就能无视 BOSS 的大多数招式，可以利用其喷火的时机跳到它背后攻击。另外，BOSS 在开场的时候会跳到左侧的墙上，要立即靠到左侧的墙角以免被撞到。

西格玛



克制武器



电击火花

攻略要点

西格玛的攻击力很高，但招式单一，平时会用光剑抵挡远程攻击。他会在开场立即往玩家所在处冲刺斩击，要立即爬墙躲避。一旦玩家爬墙，他就只会用来回踩墙跳的方式逐步逼近，不过空中的西格玛无法防御，所以是攻击的好机会，我们可以选择在他在我们这侧蹬墙的时候松开方向键下落，看准其移动轨迹射击，如果要使用波动拳击杀，那么可以在他第三次蹬墙（还是我们这一侧）的时候下落，然后搓出波动拳，这样西格玛会刚好撞上气功波丧命。

狼型西格玛



克制武器



旋转护盾

攻略要点

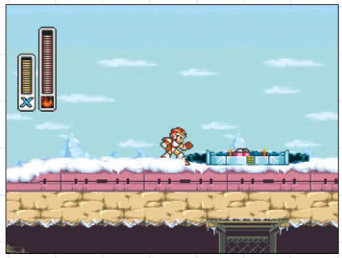
这个形态的西格玛只有用四段蓄力炮和克制武器击中头部才能给予伤害，不过鉴于二段蓄力炮的伤害可能会被分散（周边的能量波撞上无敌的部位），所以还是用克制武器输出最为妥当。平时最好站在两爪活动范围的边缘处，这样有充分的时间来躲两爪的闪电以及头部的火焰和电球，一边回避一边等爪子下来。看到两爪张开却不放雷电，就意味着 BOSS 要用爪子来直接攻击玩家了，此时只要跑开，然后跳到爪子上，等爪子归位后跳起攻击 BOSS 的头部，如此反复便能顺利击杀。



关卡收集要素

冰冻企鹅

生命上限



▲乘上机甲后不要走下面，利用机甲的跳跃力到达上层（机器人跳到最高点时↑+× 脱离），用波浪火焰破坏左侧的鸟巢。

脚部装甲



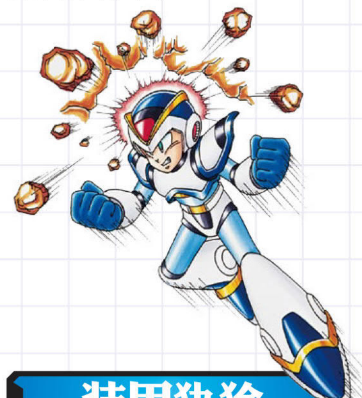
▲路上就能看到，而且必定获得（因为跳不过去）。

手部装甲





▲流程中就能看到的位置，需要头部装甲和脚部装甲破坏挡路的方块。



燃烧猛象

生命上限



▲流程中就能看到。打完冰冻企鹅后，关卡内的岩浆全部冻结，这个时候来就能安全获得。

生命能源罐



▲燃烧猛象关卡拿生命上限区域的左上角，需要脚部装甲。

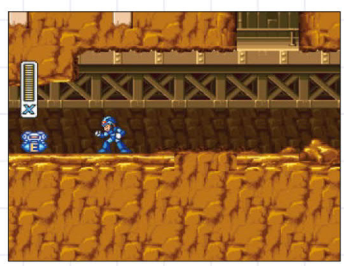
装甲犰狳

生命上限



▲在第二个推土机的流程中就能看到，要在它赶来之前爬上去。

生命能源罐



▲第一个推土机出发点的左侧，等他经过或者破坏后再来拿吧。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

波动拳

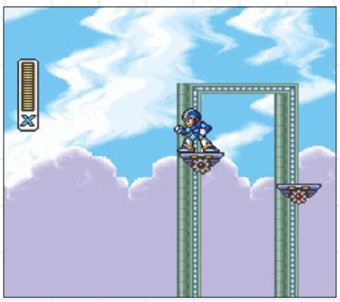


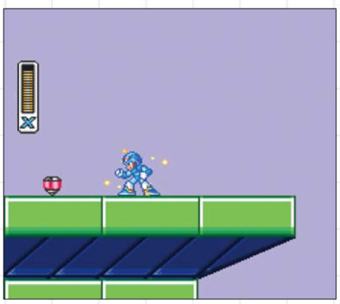
波动拳是游戏里最强的招式，其威力可以秒杀所有 BOSS，但读档后就会消失，要重新拿才能使用。

装甲犰狳关卡的最后，乘坐轨道车飞至最高点时，往右侧冲刺跳便能到达 BOSS 门口上方的高台，当第五次以拿齐全装甲、满血的状态（前面受过伤也没关系）抵达这里时，便会出现强化胶囊，进去就能习得波动拳了。在轨道车上建议用装甲犰狳的特殊武器蓄力，这个防护罩可以直接撞死很多血量低的杂兵，开防护罩后站在轨道车稍后的位置（避免防护罩撞上矿工敌人而消失）就能保持无伤抵达最高点了。

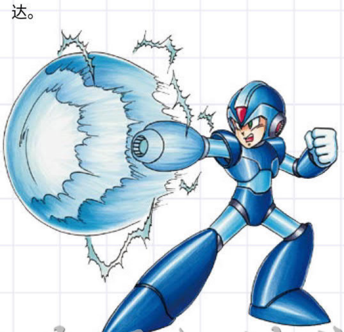
暴风铁鹰

生命上限

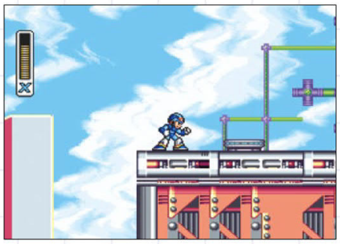




▲位于关卡起点的上方，要先拿到脚部装甲，然后到达移动平台的最顶端往左冲刺跳才能抵达。



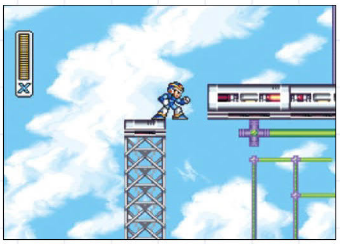
生命能源罐





▲遇到的第一个升降炮台顶上的建筑内，破坏炮台并站到升降台上就能抵达。

头部装甲

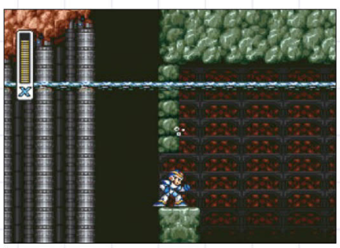




▲需要脚部装甲。后期爬过一个很高的平台后从顶端右边的小空隙下落，然后冲刺跳到右侧的平台上，用任意武器破坏挡路的罐子往里走。

棘刺变色龙

生命上限





▲需要脚部装甲。击败鱼雷章鱼后，关卡第一个坑下面出现积水，往下滑能发现隐藏区域，用爬墙蹭掉右侧的岩石，然后冲刺跳就能拿到。

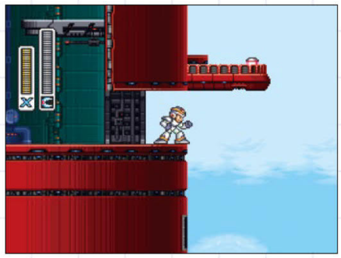
身体装甲



▲同样是第一个坑，拿到脚部装甲后用冲刺跳抵达右上方的平台，这里有一个小型 BOSS，击败它（弱点在头部）就会出现胶囊。

回镖锹形虫

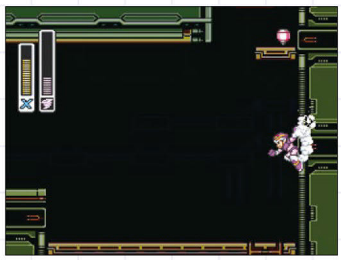
生命上限



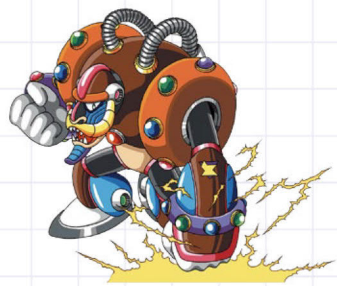
▲流程中可见，但要先打败本关 BOSS，用他的特殊武器才能拿到。

电光山魈

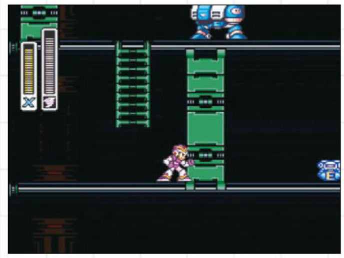
生命上限



▲流程中打完第一个大乌龟杂兵后就能看到（下面是梯子），要拿到脚部装甲后贴墙用冲刺跳拿。



生命能源罐

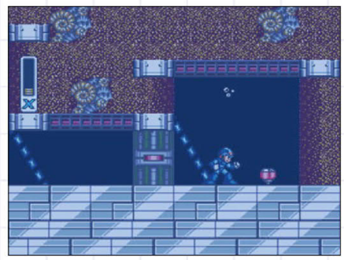


▲关卡前期就能看到，需要回力旋刀才能拿。

鱼雷章鱼

生命上限





▲击破流程末期海上的战舰，战舰落下后炸出一条通道，往右走击败中 BOSS 就能拿到。

机械蜘蛛

杰洛的手部装甲



奖杯相关。在没拿手部装甲的情况下于此关击败霸法，在之后的剧情里会得到杰洛交付的手部装甲，效果与普通的手部装甲一致（四段蓄力）。

存档密码

密码	说明
8447 4666 6156	全要素
3347 3616 2156	除装甲外全要素
6421 4467 1141	除生命上限外全要素
8644 1132 6258	全要素，没有打败任何 BOSS

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



洛克人 X2

ロックマン X2

1994 年 12 月 16 日

■剧情简介

与西格玛大战半年后，社会上再次发生了大规模的非正规品事件，甚至有几个战警组织也被打败。从反乱战警总部的分析得知，这些非正规品都被植入了特殊的晶片，这是让他们发生非正规品化的关键，更令人感到惊悚的是，晶片上都有西格玛的专属标志（Σ），难道被艾克斯消灭的西格玛是不死之身？于是反乱战警的创建者兼西格玛的制造者——凯恩博士命令全国的反乱战警针对此事展开调查，很快他们便发现了制作这个晶片的工厂，于是艾克斯指挥着曾由西格玛带领的第 17 部队出动将其破坏，可是灾难并没有停止，各地仍在不断地发生机器人暴乱，艾克斯只能四处奔波处理这些事件。艾克斯的所作所为全被 3 名自称“反击战警”的雷普利机器人看在眼里，这次大规模的骚动正是他们所为，看着自己引发的骚动被艾克斯逐个镇压，这三个人的脸上竟然浮现出了阴险的笑容，他们的真正目的究竟是什么呢？

系统特色

本作的系统和前作的区别不大，生命上限、生命能源罐、装甲这几个要素仍有保留，隐藏技能改为了《街霸》的另一个著名招式“升龙拳”，和前作的波动拳不同，升龙拳有多段攻击判定，需要全部命中才能秒杀目标，相比波动拳要难用不少。

▼特殊 BOSS



此外这次在击败两名 BOSS 后，关卡中有几率能找到反击战警（在选择地图的时候能看到他们在哪个关卡），打败他们能获得杰洛的部位零件，集齐 3 个后，在最终关卡便可以直接挑战西格玛（否则要先与杰洛对决）。

装甲介绍

第二装甲



全套效果 武器能源消耗减半

头部 追加特殊武器，可检测到画面中的隐藏道路

身体 受到的伤害变成原本的 1/4。受到光线武器攻击时会自动蓄能，蓄满便能使出千兆爆破，一举清理屏幕中的杂兵（对 BOSS 仅 1 点伤害）

手部 特殊武器可蓄力。普通炮击在第 2 蓄力阶段后进行双重蓄力，可储存 2 发蓄力炮，第二发为更强力且带多段判定的炮击。爬梯子的速度加快

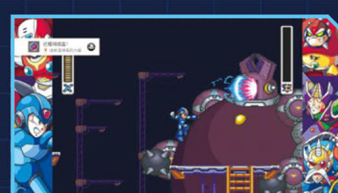
脚部 可在空中冲刺

BOSS 要点

超大型机器人 CF-0

攻略要点

BOSS 的弱点在头部，只要用艾克斯的蓄力炮几发就能解决。某个奖杯要求无伤将其击杀，射击的时候要小心 BOSS 挥动的手，蓄力的时候尽量远离。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

钢索丝瓜

获得武器：强袭锁链　克制武器：音波刨刃



攻略要点

BOSS 经常在地上行动，爬墙可以避开他的所有招式，只要找准其出招的空隙射击即可。使用克制武器进攻时，BOSS 会出现特殊的燃烧硬直，硬直和无敌时间同时结束，也就是说可以连续把他烧死，不过要注意 BOSS 有几率在硬直后直接使出地面滑行，此时任何武器都不会对他造成伤害，要立即跳起。

变形飞蛾

获得武器：聚合甩弹　克制武器：飞冲暴炎



攻略要点

BOSS 分为两个阶段，第一阶段是蛹，攻击伤害不算高，比较麻烦的招式就是在场地里左摇右晃撒出废铁碎片，要看准撒碎片的空隙冲刺到另一侧回避。当 BOSS 一阶段经过一定时间（很久）或是血量掉到 2/5 时便会破壳进入二阶段，此时场地上方有扩展区域。二阶段的 BOSS 更没有威胁，只要在地面冲刺他就不会撞上你。技能撒粉有很明显的回避空隙；激光也只是纵向进攻，爬墙就能解决。

烈火雄鹿

获得武器：飞冲暴炎　克制武器：飞沫连泡



攻略要点

BOSS 的行动与《X1》的西格玛很像，会来回使用踩墙跳到高处，总而言之，爬墙能解决大部分问题。还有就是用拳头连续打出两发小火球，注意第二拳的火球会贴墙往上走，爬墙的时候要注意。

磁石蜈蚣

获得武器：磁力机雷　克制武器：聚合甩弹



攻略要点

会到处瞬移的 BOSS，还会把艾克斯吸到尾巴上注入毒液，令其失去蓄力、冲刺的能力，正因如此，还是建议拿到克制武器再去挑战。因为克制武器的弹道轨迹为斜向攻击，使用起来会有点困难，但实际上只要站在场地中央用克制武器便能击中 BOSS 所有会瞬移到的位置。

音速鸵鸟

获得武器：音波刨刃　克制武器：水晶猎击



攻略要点

BOSS 会时不时切换到背景里移动，这也能让我们很轻易地掌握他的落地位置。用克制武器命中他后，他必定会跳高召唤下落的音速刃，要看准空隙走位。由于高跳的水平距离固定，所以无需考虑其落点，用克制武器可轻松将其虐杀。

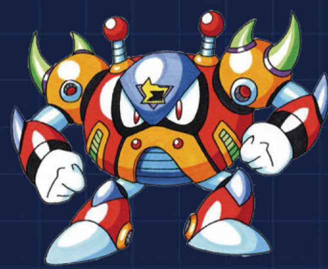
泡沫螃蟹

获得武器：飞沫连泡　克制武器：回旋钉轮



攻略要点

BOSS 平时会用泡泡套住自己，免疫艾克斯的炮弹，用克制武器则可以直接破坏泡泡直击本体，正常情况要解除泡泡，就必须跳到他上方引诱其使用两肩的激光刺，另外他放出的小螃蟹最好在第一时间清理，否则很容易在引诱他的时候撞上。使用克制武器时，若能引其到墙角再对墙使用，可以造成多段攻击判定，战斗效率大幅提升。



车轮鳄鱼

获得武器：回旋钉轮　克制武器：强袭锁链



攻略要点

行动十分墨迹的 BOSS，即便有克制武器也还是要等他从水里浮起来才能进攻，而且用克制武器命中后，他必定会继续潜水用小齿轮攻击，要尽快将其杀死请不要用克制武器战斗。BOSS 浮出水面必须要等他放出 1～2 个齿轮后放出撕咬动作，在等他出来之前最好一直爬墙到顶等待，否则一旦被咬到必定会损失大量 HP。

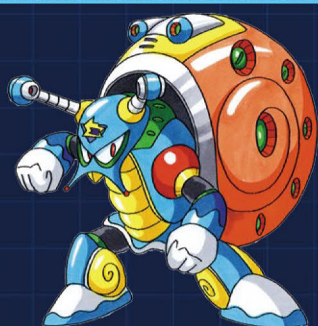
水晶蜗牛

获得武器：水晶猎击　克制武器：磁力机雷



攻略要点

要注意，BOSS 的背壳十分坚硬，从其背后攻击是无效的，很多时候 BOSS 会直接缩进壳里抵御攻击，建议选择他准备吐冰的时机进攻（此时 BOSS 的触角和嘴巴会动），吐出的冰只要爬到墙角就能无视。此外，用克制武器命中 BOSS，会让他陷入特殊硬直并造成 2 段伤害，第一段就是直击 BOSS 时的伤害，第二段则是他与背壳分离撞墙的伤害，玩家用克制武器命中他后要赶紧爬墙，以免被撞墙的 BOSS 撞到损血。



亚吉尔（前期）

克制武器：无



攻略要点

BOSS 虽然只会两招但速度很快，在地面的横切还能挡住任何攻击，第一次见到他必定会觉得非常难缠。战斗要点就是骗他的纵斩剑气，这招的剑气只会横向飞行，所以要爬到高处引诱他出招，在其落地的瞬间给予炮击伤害。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

萨加斯（前期）

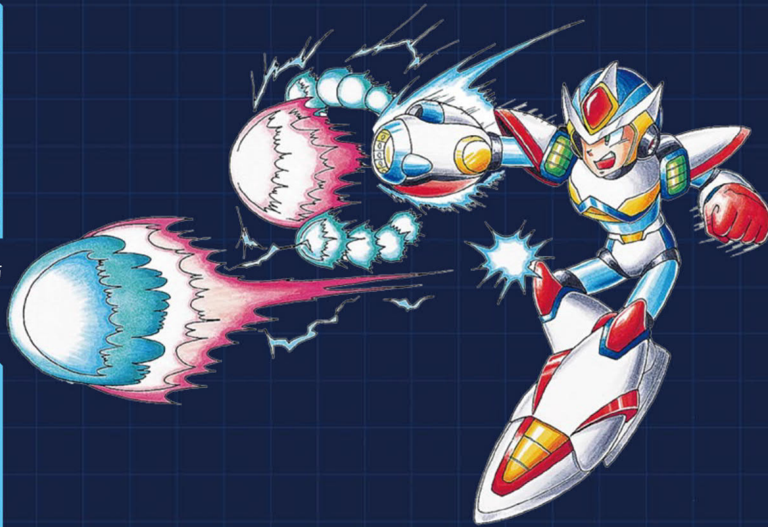


克制武器

无

攻略要点

这个 BOSS 打起来很麻烦，一是要清理地上的地雷，二是要挑他没有防护罩的时候进攻才有效果。关于清理地雷，可以用艾克斯的二段蓄力炮快速清理（绿炮）；至于防护罩，由于防护罩有 CD，所以最好在其使出防护罩后再射击。



拜欧伦（前期）



克制武器

无

攻略要点

BOSS 的攻击力不低，攻击模式除了铁球乱砸外都能轻松回避，在他砸铁球的时候最好近身输出，这样被球砸到的几率会低不少。

拜欧伦（后期）



克制武器

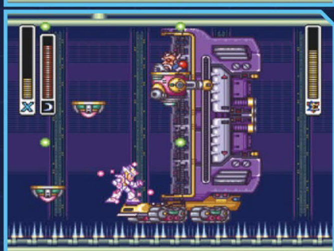
飞沫连泡

攻略要点

BOSS 两次登场几乎没有变化。虽然他的攻击力不低，但使用克制武器的蓄力攻击后，只要贴着他站立就能快速将其打倒，十分简单。

萨加斯（后期）





克制武器

音波刨刃

攻略要点

BOSS 分为两个阶段，第一阶段要打掉 BOSS 前方的 4 个炮口，用特殊武器 - 磁力机雷只要 2 发就能打破一个，破坏炮口的时候要注意别站太前，因为 BOSS 每被破坏一个炮口就会前进一小段路，会把较近的 2 个平台挤掉。炮口完全破坏后进入第二阶段，不断用克制武器蓄力就能迅速将其击倒，只要站在如图位置就能无视 BOSS 的绝大部分招式安心输出。

亚吉尔（后期）



克制武器

磁力机雷

攻略要点

由于本关能拿到秒杀 BOSS 的升龙拳，BOSS 又刚好处于场景顶端的位置，所以十分建议用升龙拳一发秒杀。如果没有条件使用升龙拳，那就只能爬墙打，只要不断爬墙角，在其制造出地板的时候下来攻击就行，用蓄力炮比克制武器效率更高。

杰洛



克制武器

无

攻略要点

杰洛的实力不弱，给予玩家安全攻击的机会不多。攻击时机就在他冲过来用砸地的时候，要迅速跳到另一侧并用最高级的蓄力射击（第一炮会与他的第一炮相互抵消），然后爬墙引诱他继续砸地，如此反复。

西格玛



克制武器

音波刨刃

攻略要点

西格玛的攻击力比前作降低了很多，但招式更加花里花俏，各种突进和闪现打得玩家摸不着北，但好在克制他的武器是十分好用的音波刨刃，这招的蓄力不仅输出高，范围也大，强顶伤害拼血吃生命能源罐就能轻易干掉。当然如果不想浪费生命能源罐，那可以爬墙引诱他飞空闪现，当他再次在空中出现的时候用蓄力攻击给予重创。

病毒西格玛



克制武器

强袭锁链

攻略要点

病毒西格玛的攻击模式很单一，血量较多时，完全遵循放杂兵→激光扫射的模式进攻，关键放出的杂兵还会掉落补给道具，这就让最终战的难度降低了太多，此阶段建议用蓄力炮来打。当 BOSS 的血量残余不多时，则会以闪现抓取→激光扫射的模式进攻，闪现抓取只要持续移动就能避开，即使被抓住了也不用担心，此时用武器攻击病毒西格玛仍然能造成伤害，用克制武器快速取胜吧。

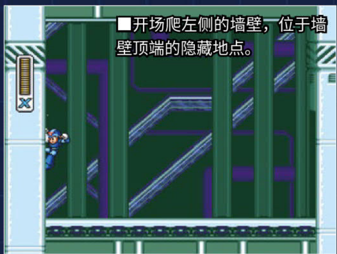


本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

关卡收集要素

钢索丝瓜

生命上限



■开场爬左侧的墙壁，位于墙壁顶端的隐藏地点。

生命能源罐





▲在第一次看到很多飞行柱子的区域，利用柱子爬到该区域上方，走到尽头就能看到。

反击战警房间



▲经过拿生命能源罐的区域能看到上升的平台，房间就在平台下方。



变形飞蛾

生命上限





▲关卡开始不久，用水晶猎击冻住设施门口的拿盾牌杂兵，以他为踏板跳到设施外墙上，到顶即可看到。

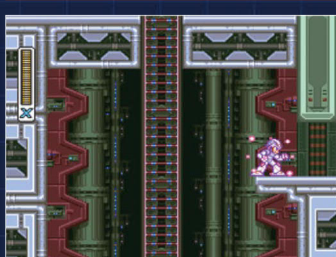
身体装甲





▲在如图处用回旋钉轮破坏地面，走到最深处。

反击战警房间



▲第一次打完中 BOSS 后回来到一个有很长梯子的地方，就在梯子右侧盾牌兵站着的平台走进去。

烈火雄鹿

生命上限



▲在岩浆喷出的部分，非常显眼。

生命能源罐





▲关卡开始后把独角仙引到最上层，以他为踏板往左冲刺跳。

反击战警房间



▲经过岩浆喷出的区域后第二次遇到独角仙，引诱它撞破上方的墙壁，进去后往上走。

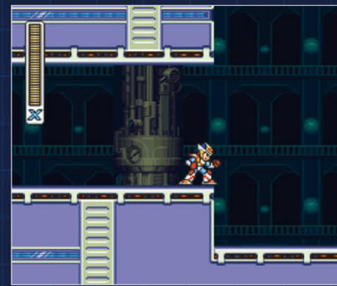
磁石蜈蚣

生命上限



▲关卡开始后不久就能看到，在这里的上方，拿到脚部装甲后可以从右侧的平台跳跃冲刺过来。

生命能源罐





▲打第一个中 BOSS 前有个大坑（刚通过落砖区域），站在图里的位置往右侧跳跃冲刺＋飞冲暴炎的蓄力攻击就能抵达右上的墙壁，爬上去就是。

反击战警房间



▲在后期有一个很多泥块掉落的区域，不要管泥块一路往右冲刺即可到达。

音速鸵鸟

生命上限



▲用摩托车一路开到最后就能看到，不过要保证拿到道具再平安返回有点困难。

脚部装甲



▲上述拿生命上限道具的位置往下走，需要用回旋钉轮破坏砖块才能拿到。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

反击战警房间



▲就在开场不久能看到的蝎子敌人右侧，要用回旋钉轮开路。

泡沫螃蟹

生命上限





▲遇到大鱼机器人后往右走，沿着墙壁往上爬到如图处，贴着墙壁往左用冲刺跳（长按冲刺键再按跳），爬上上下移动的柱子就能看到。

生命能源罐



▲在海底部分的这个地点（下方的洞里有回复道具），使用飞沫连泡的蓄力攻击再起跳能跳得更高，就能看到生命能源罐了。

反击战警房间



▲在大鱼机器人抵达终点前将其击破（破坏胸口的红灯），在海底道路的最后一直往上爬就能看到。

车轮鳄鱼

生命上限



▲脱离机器人后爬上梯子，就在左侧的针刺平台上，要在右侧的平台用冲刺 + 飞冲暴炎蓄力才能拿到。

手部装甲





▲关卡前期的如图处，需要拿到脚部装甲以跳跃冲刺抵达左侧突出的墙壁再爬上去。

反击战警房间

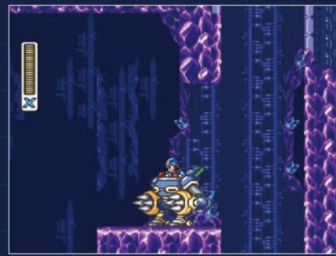


▲在关卡后期，玩家要操作艾克斯从列车外部一直往右下走，就在这段路的途中。



水晶蜗牛

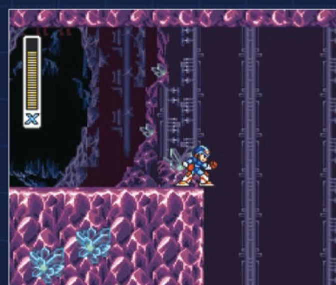
生命上限





▲一开始拿到机器人后往回走，从滑梯中间跳到下方的平台，用机器人的冲刺跳 + 飞行（长按跳跃键），最后脱离机器人抵达最左侧的平台上。注意冲刺起跳后不要立即飞行（最好在机器人下落一点再飞），否则最终的移动距离会不够。

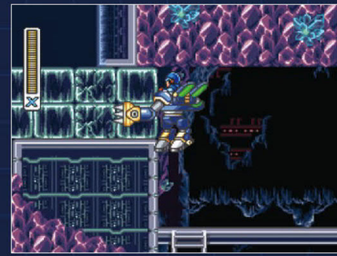
头部装甲





▲打完中 BOSS 后，从图中的位置贴着左侧墙壁滑下去。

反击战警房间



▶一开始拿到机器人，并将机器人运送到广阔地区后往左上方走，打破这里的冰块，沿着柱子往上爬。

亚吉尔（后期）

升龙拳



▲在如图位置，把左侧的蝙蝠引过来再用水晶猎击冻结，便能抵达梯子上方的区域。



▲一路前行到如图处，需要用跳跃冲刺和飞冲暴炎的蓄力攻击配合，抵达下方平台。



沿着左侧的墙壁下滑即可进入隐藏区域，此时若 HP 全满则会出现胶囊，习得升龙拳。

存档密码

密码	说明
1462 3327 6488 3246	全要素
1172 3367 6188 3246	除杰洛部件外全要素
1172 3367 6188 3242	除杰洛部件外全要素，在最终关的第三关（拿升龙拳的关卡）
7146 3387 6246 1246	全要素，没有打败任何 BOSS
6474 6347 6728 7222	全要素，在最终关的第三关（拿升龙拳的关卡）

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



洛克人 X3

ロックマン X3

1995 年 12 月 1 日

■剧情简介

艾克斯用尽全力终于把西格玛再次消灭，在《X2》中复活的杰洛也返回了反乱战警，担任第 0 特殊部队的队长，与艾克斯一同清理非正规品。过了不久，雷普利机器人中一位名叫多普拉博士的科学家型机器人发现，雷普利机器人的暴走是一种称为“西格玛病毒”的特殊程序所致，并且迅速开发出了抵抗该病毒的疫苗。他的这项研究让非正规品化的事件率大幅降低，同时他建造一座叫“多培尔镇”的都市，宣言要把这里建造成“人类与雷普利机器人和平共存”的地方，这个做法得到了广大人类和雷普利机器人的大力支持，越来越多优秀的雷普利机器人聚集到了他的麾下。

然而好事不长，数个月后，曾被注入疫苗的雷普利机器人突然集体发生了叛变，反乱战警总部立即将矛头指向了多普勒博士，让正在执行任务的艾克斯和杰洛前去镇压叛乱。

系统特色

杰洛参战

前两作作为配角出现的杰洛也正式加入战斗，可在暂停菜单切换呼叫，但杰洛的强度并不高，无法参与 BOSS 战，而且只要被击败一次便会完全退出战斗，存在感还是有些薄弱。

BOSS 分歧

本作仍然有在前期乱入特殊 BOSS 的设定，然而与以往不同的是，用克制武器将他们击败，则会把他们完全消灭，让最终关出现的 BOSS 产生变化，同时影响最终关的关卡环境，甚至还会关系到隐藏要素的获得，可以说是非常大胆的设定。

难度提升

《X3》的难度比以往更高，除了检查点减少之外，主要凸显在 BOSS 上，本次 BOSS 的血比以往更多，即使用克制武器也要打很久，此外在游戏前期，关卡的必经之路上还会乱入梦魇警察，他们比一般的 BOSS 更难对付，劝退属性极强。

机甲系统

机甲系统算是前两作机甲的延伸，这次几乎每个关卡都有召唤机甲的装置，在爆破黄蜂关卡获得机甲 N 后便能在装置中召唤，某些关卡里还有机甲的变形装置，拿到后可让机甲 N 变成其他 3 种形态。

强化芯片

这次在每个关卡中都能找到装甲胶囊，其中四个是装甲部件，另外四个是对应装甲部位的强化芯片，只有拿到对应部位后，这些胶囊才会做出反应。强化芯片只能四选一，当然能忍到后期就可获得四合一的超级芯片，大幅降低游戏难度。

装甲介绍

第三装甲



头部 关卡开始前显示小地图，有隐藏道具的位置会出现提示。若再获得身体装甲，可使武器能源消耗减半

身体 受到的伤害减半，受伤后产生蓝色防护罩，令下次受到的伤害减少 3/4，触发效果或经过 6 秒后防护罩消失

手部 特殊武器可蓄力，爬梯子的速度加快。在普通炮击第 2 蓄力阶段后进行双重蓄力，可储存 2 发蓄力炮，第一发炮击改为螺旋弹，第二发是 2 段蓄力炮，两者撞在一起会变成散射的 5 发炮弹

脚部 可在空中冲刺，可往上方冲刺小段距离

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

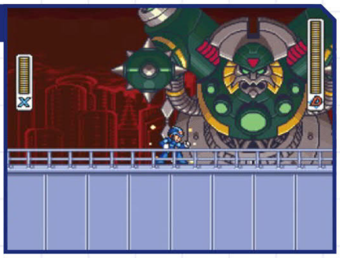
装甲芯片

- **头部** 原地站立不动约 6 秒后开始自动回血，约每 3 秒补 1 格血，满血后补充生命生命能源罐
- **身体** 防护罩变为橙色，即使再次受到伤害也不会消失
- **手部** 追加特殊武器，令艾克斯无需蓄力就能射出最高级蓄力的炮击。受伤时该武器能源会自动回复，必须能源全满才能使用
- **脚部** 可在空中做出 2 次冲刺动作

BOSS 要点

注：建议优先打冰冻水牛，顺便拿脚部装甲，这样打后期的 BOSS 能轻松不少。

蒸汽巨人



攻略要点

BOSS 的头部为弱点，拉远距离蓄力射击即可，平时只要注意他手上的两个铁锤就能顺利击杀，没什么难度。

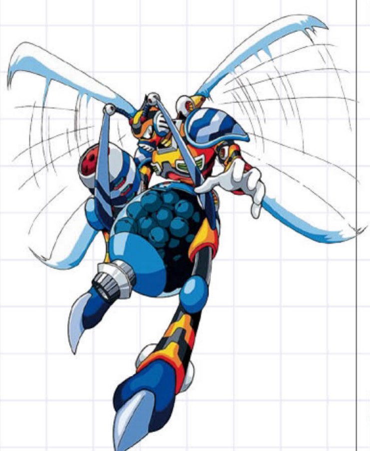
爆破黄蜂



获得武器	克制武器
塑胶炸弹	吞噬黑洞

攻略要点

BOSS 前期会以“尾针→放出小蜜蜂”的行动循环进攻，如果乱跑很容易撞上小蜜蜂，建议 BOSS 用尾针的时候将其引到角落，然后等他放出小蜜蜂后（小蜜蜂会锁定当前玩家所在位置放出）再冲刺到另一边的墙上射击。当 BOSS 的血量较低时，便会在场地里跳 8 字舞，同时不断放出小蜜蜂，注意这个时候场地里还会有一个移动的红色标记，一旦被标记上，那么 BOSS 放出的小蜜蜂都会冲过来撞你，最好优先清理蜜蜂再找机会攻击，当然也可以打剩一只蜜蜂，一边绕着它跳一边射击 BOSS。如果是使用克制武器，那么请随意攻击，因为克制武器的范围全屏，原地不动也能把 BOSS 虐死。



冰冻水牛

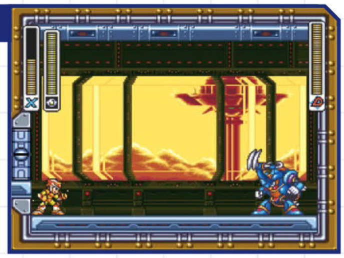


获得武器	克制武器
冰霜护盾	塑胶炸弹

攻略要点

BOSS 主要的攻击方式就是横冲直撞，偶尔会使用冰针攻击。这个 BOSS 有一个 BUG，在他撞墙转身前，若玩家跳到了空中，那么他就会在转身后又傻傻地转头撞墙，如此反复就能轻松把他击杀，即便用克制武器的效率也没有这招高。

重力独角仙

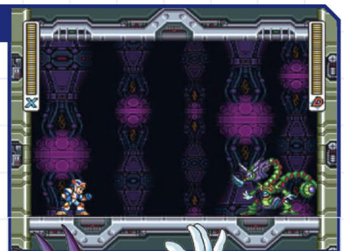


获得武器	克制武器
吞噬黑洞	飞溅光束

攻略要点

BOSS 的动作很慢，十分容易对付，只要看好他丢出的重力球轨迹来躲避就能无伤。当 BOSS 的血量到一半以下时，会在场景上方召唤有伤害判定重力场，然后一直用冲撞，并没有任何威胁，在他冲完之后补枪即可。

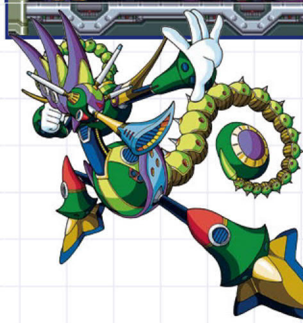
强酸海马



获得武器	克制武器
强酸冲击	龙卷钻牙

攻略要点

BOSS 只会以跳跃作为移动方式，在血量降到一半前只会用“跳跃两次→放出酸液球”的攻击模式，酸液球无法被炮击抵消，碰墙会反弹并上升（轨迹类似《X1》的西格玛）。只要先把 BOSS 引到墙角，然后引诱他放球，之后爬墙跳到他面前射一炮（避免被酸球溅落的液体碰到）再跑就能轻松减少其血量。BOSS 在半血以下还会使用贴地的酸液球，仍然爬墙找机会射击即可。



电气鲶鱼



获得武器	克制武器
三向闪电	冰霜护盾

攻略要点

BOSS 在半血前的行动方式就是跳一下，再放电球或是 3 个放电机雷。因为 BOSS 跳的幅度很高，所以能用冲刺直接从其下方钻过去。BOSS 跳跃完毕后若玩家离他很近，那么就有很高的几率放贴地的电球，否则会放机雷，机雷的范围很大，要爬到墙上才能躲开，需要一定的速度。BOSS 在半血以下时就只会用放电，放电的时候自身无敌，此时只能等待并躲开火花，等他放完电再补枪。若用克制武器击中 BOSS，那么他的下一个动作必定是跳跃，这样只要抓准他的落点反复进攻就能将其击杀。

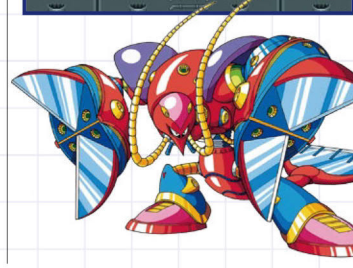
剪刀虾



获得武器	克制武器
回旋刃盘	三向闪电

攻略要点

BOSS 只会在地上行动，是属于血厚攻高却行动模式单一的类型。战斗要点就是在他逼近的时候从其头顶跳过补枪，但爬墙的时候要小心 BOSS 丢出的棕色道具，在墙上被这些抓住会立即落地。克制他的特殊武器需要近身释放（蓄力攻击硬直太大等于找死），但不建议拼血，因为他的攻击力非常高，强行拼血反而容易让自己丧命。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

螺旋犀牛



获得武器　龙卷钻牙

克制武器　强酸冲击

攻略要点

BOSS 的攻击方式就是横冲直撞，只要爬墙就能躲开，不过他撞墙的时候会把艾克斯从墙上震下来。总而言之攻略的方法就是先爬墙，等他冲过来的时候跳到其身后放炮，再爬墙如此反复。但要注意的是，BOSS 有可能在冲撞中途停下射出钻头，钻头的射出角度刚好能打到墙上，所以要尽早跳到 BOSS 背后。

闪光虎



获得武器　飞溅光束

克制武器　回旋刃盘

攻略要点

BOSS 经常喜欢跳来跳去，主要以尾巴射出的光弹攻击，然而这招看似难躲其实很虚，站在地上射击时，只要跳起躲开第三发弹，其他时候站在原地就能避开。建议站在角落等他快落地了再射击，然后再躲开他的炮弹，同时要注意，若 BOSS 爬在墙上，务必赶紧跑到另一个角落，以免被他头顶突袭。使用克制武器时，BOSS 受到伤害后必定会立马跳到对面的墙上，抓准机会再次用克制武器将其打落即可。

瓦杰力拉 FF

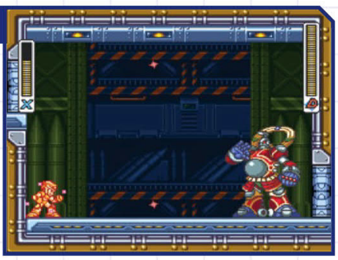


克制武器　冰霜护盾　三向闪电

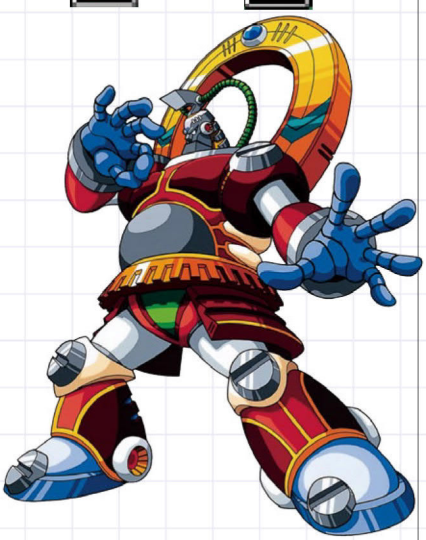
攻略要点

BOSS 虽然只会两招但速度很快，在地面的横切还能挡住任何攻击，第一次见到他必定会觉得非常难缠。战斗要点就是骗他的纵斩剑气，这招的剑气只会横向飞行，所以要爬到高处引诱他出招，在其落地的瞬间给予炮击伤害。

曼达雷拉 BB



克制武器　龙卷钻牙　飞溅光束



攻略要点

BOSS 的攻击力非常高，被撞几下基本就残血了，好在他的攻击模式单一，只要熟悉躲避方法之后便能轻松取胜。BOSS 的攻击呈阶段性，一开始会往前方丢出一个吸取装置（无攻击判定），然后跟着撞过来，注意在他撞过来的时候，因为吸取装置的影响无法一直贴着墙壁，反而会徐徐下落，从而被 BOSS 打中，这里建议在看到 BOSS 出拳的瞬间便从地上起跳，再立即用踩墙跳越过他的头顶补枪，如此反复便能把他击败。

霸法 Mk- II（前期）



克制武器　回旋刃盘　飞溅光束

攻略要点

BOSS 有两个阶段，第一阶段只会乘坐机器人横冲直撞，反复爬墙越到他背后补枪就能轻松击破。二阶段就是重复“跳跃丢炸弹→起飞射炮”的模式。注意跳跃丢下来的炸弹会形成一个火柱往玩家的所在处平移，要跳跃到最高点才能刚好避开，有脚部装甲则可以用跳跃冲刺轻松回避。起飞射炮的子弹落点为当前玩家所在的位置，慢慢行走就能躲开。

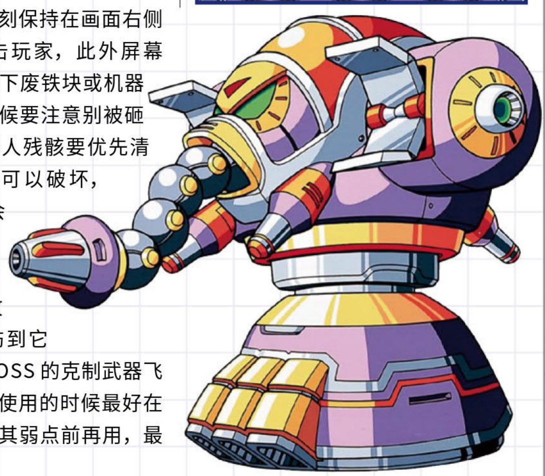
压榨处理者



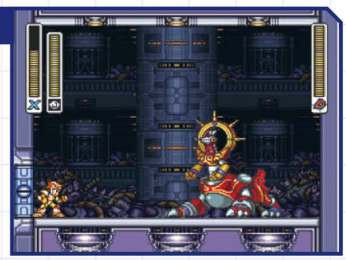
克制武器　龙卷钻牙

攻略要点

若在此之前用克制武器将两名梦魇警察全部消灭就会遇上。BOSS 的弱点是眼睛，它时刻保持在画面右侧用酸液和铁爪攻击玩家，此外屏幕上方的装置还会丢下废铁块或机器人残骸，爬墙的时候要注意别被砸到，一旦发现机器人残骸要优先清理。BOSS 的鼻子可以破坏，破坏后它的酸液会泄露到场地下方，碰到酸液会受伤，十分麻烦，所以攻击的时候要避免伤害到它的鼻子。由于该 BOSS 的克制武器飞行速度很慢，所以使用的时候最好在墙上用冲刺跳跳到其弱点前再用，最多能有 3 段伤害。



神业机体 · O · 稻荷神



克制武器　飞溅光束

攻略要点

若没有用克制武器完全消灭两位梦魇警察就会遇上，难度很低。BOSS 不会移动，只会用剑气和火箭飞拳。剑气只要在地面冲刺就能躲开，火箭飞拳只要不被第一个拳头抓住就好。

伏特水母



克制武器　冰霜护盾

攻略要点

BOSS 的弱点在头部，它放出的鱼雷追踪性很强，但出招很慢，拿到 Z 光剑的话不妨开场就迅速爬到墙上来一刀。爬到墙上后，BOSS 就只会用头顶的炮和飞爪，然而它的动作还是很慢，可以轻松解决。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

霸法 Mk- Ⅱ（后期）



克制武器

塑胶炸弹　龙卷钻牙

攻略要点

BOSS 的打法和之前几乎没有变化，一阶段只是增加了丢障碍的招式，仍然是爬墙等他撞过来再跳到背后补枪就能轻松击破。二阶段的飞空射枪多了一种冰花弹，由于场地比较大，躲远就能无视。

多普拉博士



克制武器

强酸冲击

攻略要点

多普拉博士只有两种招式，都是换着用且很容易躲，要注意的是每当他收招后都会原地停留一段时间，此时玩家若做出攻击动作，他就会展开绿色的防护罩保护自己，并把受到的伤害转化成回复能源，所以要挑在他出招的途中再攻击。

西格玛



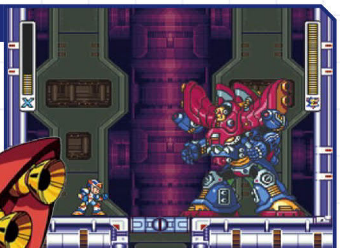
克制武器

冰霜护盾　回旋刃盘

攻略要点

这次的西格玛主要难在他的盾牌，要抓准时机才能有效给予伤害，而且他的招式也不怎么好躲。最快的打法还是建议利用受伤无敌的时间迅速冲到他的背后用 Z 光剑给予重创。

凯撒西格玛



克制武器

无



攻略要点

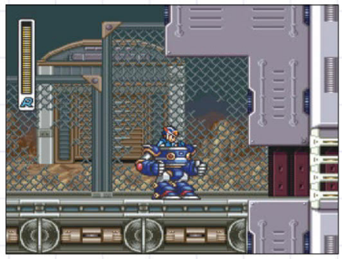
凯撒西格玛反而比第一形态要好打，只会左右缓慢移动，放出的导弹伤害也不算高，难点就在于他的弱点——头部太小很难击中。若是用射速快的蓄力炮就还好些，Z 光剑（剑气）需要提前使用（大约在弱点水平线往上一个身位的位置），而且挥剑的时候切勿贴在墙壁上用，因为 Z 光剑没有贴在墙上使用的动作，按照射击的操作反而会把光剑对着墙用，要注意。

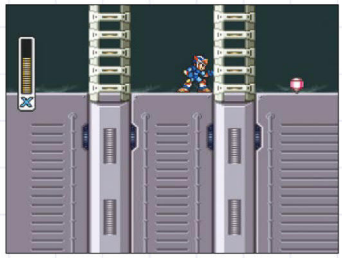
关卡收集要素

注：有不少道具需要螺旋犀牛的特殊武器才能拿到，因此建议开场先击杀螺旋犀牛。

爆破黄蜂

生命上限





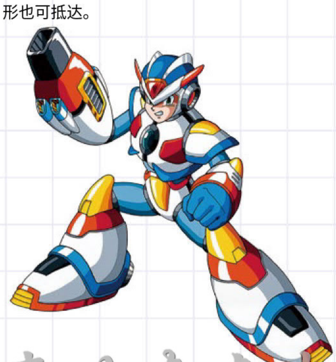
▲打完运输机后的小路前，沿着这里的外壁往上爬即可看到。

头部强化芯片





▲在第一张图的位置用机甲往右冲刺跳，然后脱离机甲抵达右方的平台。有脚部装甲的情况下，跳下去后爬到右墙，往上冲刺越过针刺地形也可抵达。



机甲 N



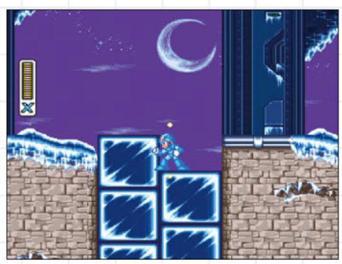




▲需要特殊武器龙卷钻牙。打完中 BOSS 后上屋顶破坏第二组箱子，之后能到达下方的仓库，用龙卷钻牙破坏左侧的裂墙就可以从仓库内部到达下方的秘密工厂，在这里见到机甲 N。

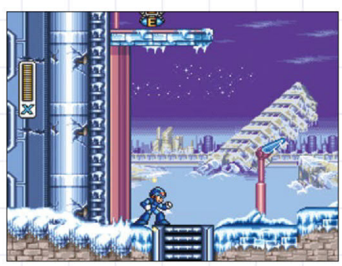
冰冻水牛

生命上限



▲开场没多久，在机甲召唤装置的右侧，用龙卷钻牙或机甲（N 或 K）的攻击便能破坏冰砖。

生命能源罐



▲路上就能看到，需要用脚部装甲的空中冲刺来拿。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

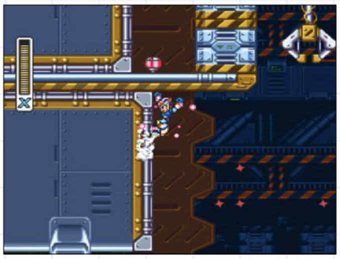
脚部装甲



▲在 BOSS 房间前有龙卷风的区域，走上方到尽头后往右冲刺跳。

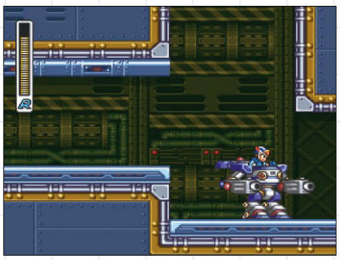
重力独角仙

生命上限



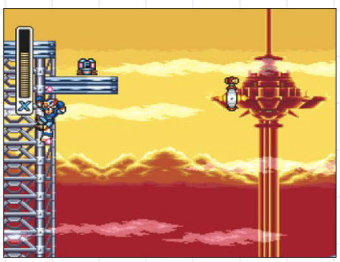
▲刚开场不久进入设施内，就在有很多平台的区域的左上角，要击败爆破黄蜂后才能拿（挡路的箱子消失）。

手部强化芯片



▲经过升降梯后进入下一个房间，上方有机甲召唤装置，之后一直操作机甲到最后，破坏右侧的箱子。

机甲 F



▲经过第一个特殊房间，爬到建筑外侧后的正上方，要用脚部装甲的空中冲刺拿。



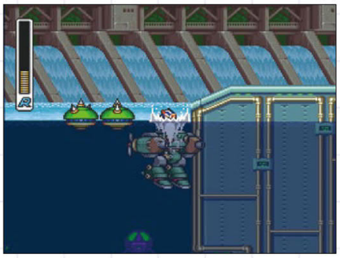
强酸海马

生命上限



▲从下水道往上爬的区域一直爬到顶就能看到。

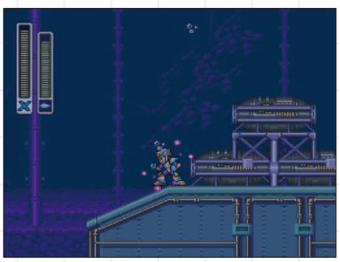
脚部强化芯片





▲在全是水的区域的右上方，既可以用机甲 F 破坏右侧的螺旋桨再爬上去，也可以在螺旋桨前（无法再前进的地点）用冰霜护盾的蓄力上浮抵达。

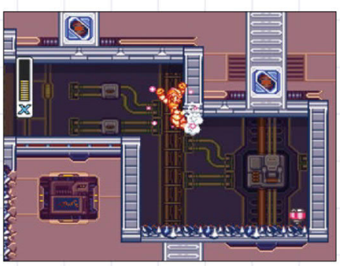
机甲 K



▲在如图的位置用冰霜护盾的蓄力上浮就能看到。

电气鲶鱼

生命上限



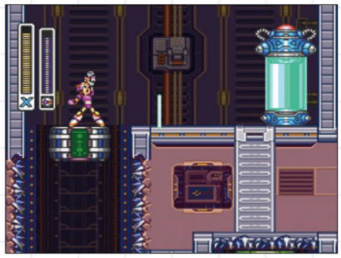
▲第三个升降台升到顶向右走。

生命能源罐



▲进入发电厂区域后，在第一个分岔路往上爬能找到机甲召唤装置，乘上机甲沿着坑一路下落，便能踩破最底的地板，走到尽头就能看到。

身体装甲



▲在第四个升降台的位置继续往上走，能看到重力装置，用吞噬黑洞的蓄力便能升上去。

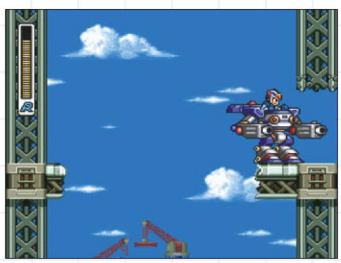
霸法的秘密区域

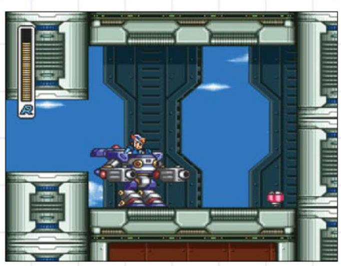


▲触发梦魇警察出击的剧情后，在关卡前期踩上第一个升降台就能看到传送装置。

剪刀虾

生命上限





▲关卡一开始的左下方就有机甲召唤装置，乘上机甲来到有断桥的地方，到从上往下数的第二层右侧，用机甲破坏这里的墙壁。

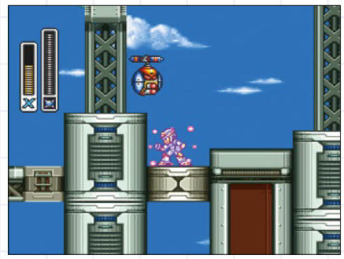
身体强化芯片

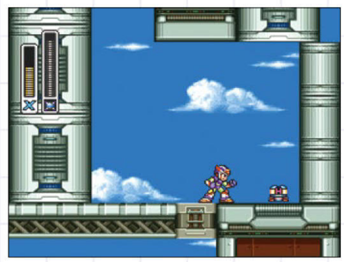




▲在经过下落区域后看到的第一个坑处跳下去，用机甲破坏左侧的墙壁，走到最里面。

机甲 H



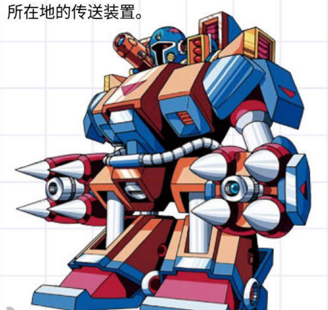


▲开场跳到底层，在如图处用三向闪电的蓄力打破地板。

霸法的秘密区域



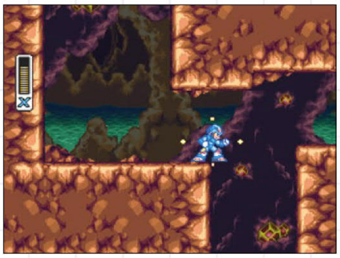
▲在经过能遇到梦魇警察的房间后能到达这个地方，触发梦魇警察出击的剧情后，下方平台的中央有隐藏道路通往下面，能看到通往霸法所在地的传送装置。

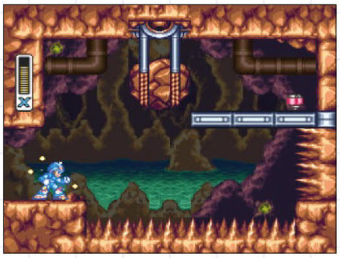


本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

螺旋犀牛

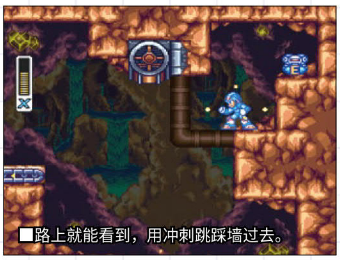
生命上限





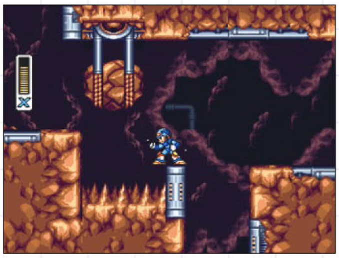
▲进矿区后第一次往上爬后往右走，要用三向闪电的蓄力把石头打落。

生命能源罐



■路上就能看到，用冲刺跳踩墙过去。

头部装甲

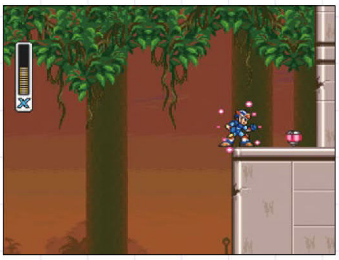


▲必经之路上有一块石头挡路，要用三向闪电的蓄力把石头打落。

闪光虎

生命上限





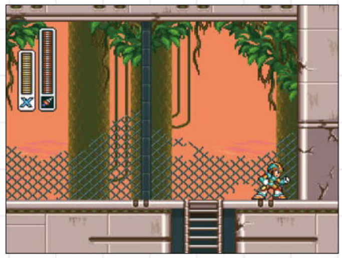
▲ BOSS 门前，沿着外壁往上爬。

生命能源罐



▲路上就能看到。

手部装甲



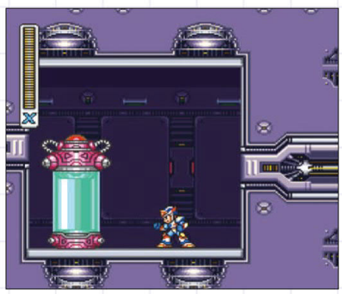


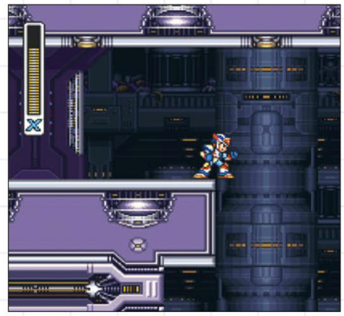
▲路上就能看到，用龙卷钻牙破坏右侧的墙壁，进去后还需要用脚部装甲的空中冲刺才能拿到。

最终关第一关

超能芯片







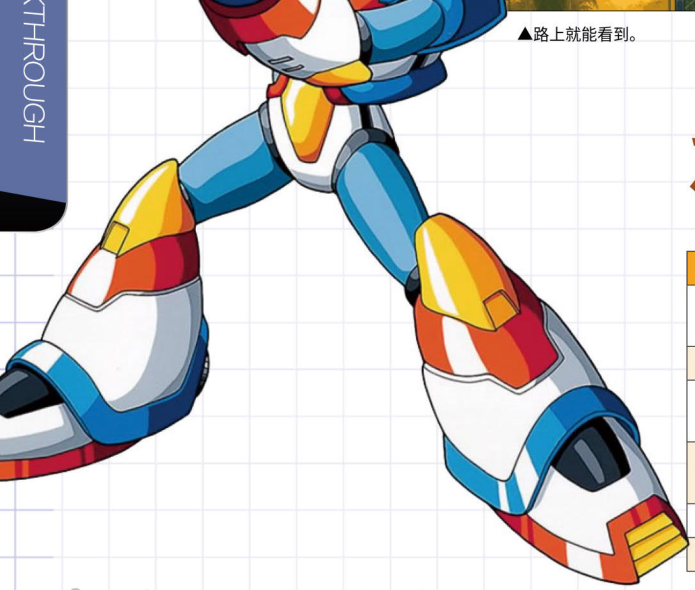
打完中 BOSS 后第一次看到有铁球滚落的地方，沿着这里的左侧墙壁花落就能到达隐藏区域，若此时艾克斯为装甲全齐的满血状态，就会出现强化胶囊。若是觉得难以保持满血，那么可以在上图位置往右冲刺跳爬墙，召唤机甲一路打下去

伏特水母

Z 光剑



若前期完全消灭霸法，那么本关的中途会出现像蚊子一样的中 BOSS，用杰洛将其打败就会触发剧情，艾克斯得到杰洛的光剑。光剑的性质类似前两作的波动拳和升龙拳，一刀可以砍掉 BOSS 半条血，不过光剑并不像前者那样需要满血才能使用，只要蓄力到最高阶段即可在射出 2 炮后挥刀（和杰洛一样）。有手部装甲的情况下 Z 光剑还能发出剑气，伤害与挥剑一致。



存档密码

密码	说明
6464 6355 6878 7355	全要素（除强化芯片外），最终关 BOSS 为瓦杰力拉 FF/ 曼达雷拉 BB 与霸法 Mk- Ⅱ
5414 6155 6872 3155	全要素（除强化芯片外），最终关 BOSS 为另外两个 BOSS
6464 4355 6878 7356	全要素（除强化芯片、Z 光剑外），最终关 BOSS 为瓦杰力拉 FF/ 曼达雷拉 BB 与霸法 Mk- Ⅱ
5414 4155 6872 3156	全要素（除强化芯片、Z 光剑外），最终关 BOSS 为另外两个杂兵 BOSS
8427 4335 6316 5356	全要素（除强化芯片外），没有打败任何 BOSS
6164 6583 4878 7315	全要素（除手部装甲和手部强化芯片）

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



洛克人 X4

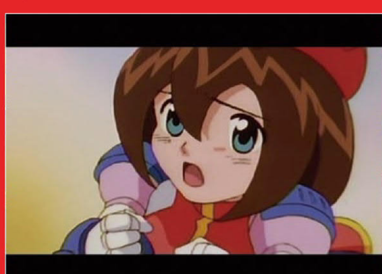
ロックマン X4

1997 年 8 月 1 日

■剧情简介

一直以来，负责处置非正规品的雷普利机器人组织“反乱战警”和应对大规模灾害的雷普利机器人军队“仲裁部队”有着良好的合作关系，双方在共同的努力下，尽可能把每次的灾害降至最低。然而在某一天，一个身披破布的男人敲响了仲裁部队最高司令官杰内罗的宅邸大门，以“反乱战警是专门破坏雷普利同胞的组织”为由，打算教唆仲裁部队反叛，创造一个只有雷普利机器人的世界，不料却被一身正义感的杰内罗一口回绝，那个男人似乎也料到了这一步，带着大笑走出了宅邸。

几天后，空中都市“蔚蓝海滩”遭到巨大的非正规品攻击，由于当时有仲裁部队的成员在场，于是这次事件怀疑与仲裁部队有关，部队全员被要求缴械投降接受检查。杰内罗作为部队的最高领导人，自然要为这起事件做解释和辩解，然而却被冠上了“非正规品”的污名，无奈他只能带领仲裁部队集体叛逃。艾克斯 / 杰洛收到了这个消息，立马前去镇压叛乱，但清楚仲裁部队作风的他们，在战斗的时候也在不断地思考，听命于人类破坏同胞的他们，和为了保护部下而发动政变的仲裁部队，到底谁才是非正规品呢……



系统特色

体验进化

《X4》的平台跳转到了当时机能更好的 PS 上，于是游戏的画面和音乐产生了质的变化，甚至还插入了动画作为过场 CG，以往的玩法仍然保持不变，此外，游戏的存档方式也与以往不同，采用了直接记录的形式，玩家不用再费力气抄密码续关，最终关读档也不会不重置了，游戏体验得到了极大的提升。

关卡分区

本作在关卡方面采用了《洛克人 8》的分区域形式，即便残机耗尽，也能直接从区域的开头续关，不像过去那样完全重来，让游戏难度降低了不少，更加亲民。

双主角系统

此外本作首次出现了双主角系统，杰洛终于能作为主要角色操作（以 Z 光剑为主武器，删除了炮击），且拥有独立的故事线倒是可喜可贺，可是杰洛击败 BOSS 习得的并不是像艾克斯那样的特殊武器，而是各种各样的剑术和特殊动作，很能体现出两人的区别。不过要注意的是，本作是杰洛惟一一个无法用习得招式克制全 BOSS 的作品，使用难度较高。

装甲介绍

第四装甲



头部 使用特殊武器不消耗能源

身体 受到的伤害减半，追加新的特殊武器天星击，能一发给予敌人大量伤害。受伤时将伤害转化为天星击的武器能源

手部 ①储存式蓄力炮，蓄力能储存最多 4 发蓄力炮，但炮击威力比普通蓄力炮弱

②等离子蓄力炮，炮击范围变大，碰到敌人后能短时间于原地残留电浆追加伤害，最多能残留 3 个

脚部 可在空中冲刺，或滞空并缓慢移动一段时间

BOSS 要点

注：获得武器和克制武器的第二个为杰洛的招式。

异常巨龙

攻略要点

序关的 BOSS，要跳起来才能打到弱点。他的飞空快速冲撞和近身抓击都能用冲刺避开，濒死时的连续炮击只要看准时机用冲刺跳越过即可，没有什么威胁。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

电网蜘蛛



获得武器

电击雷网　雷神击

克制武器

双层斩击

攻略要点

电网蜘蛛在前期只会到处现身并丢一张追踪性较强的蛛网，只要用冲刺回避就能轻松躲开。当 BOSS 的血量下降到一半后，便会在场地中间放出蛛网，之后在这里移动，并以“丢小蜘蛛→蛛网→蛛网”的攻击模式行动，及时清理小蜘蛛的话就没什么威胁。电网蜘蛛虽然有被克制的武器，但克制武器在他的身上并不奏效，只有射击他尾端连接的蛛丝才能起到克制的作用，但这种打法只能适用于一阶段，半血以下就只有老老实实应战了。

电子孔雀



获得武器

照准雷射　落凤破

克制武器

分灵躯体　龙炎刃

攻略要点

电子孔雀的必杀技是追踪羽毛，羽毛的追踪性很强，经过一段时间才会消失，回避起来会比较困难，建议拿到克制武器再来虐他。BOSS 平时会跟着玩家到处闪现然后跳到空中消失，只有在贴近两侧墙壁的固定地点才会使用孔雀开屏，当 BOSS 用这招的时候，把角色贴着墙面壁就能躲过（仅限艾克斯），其他时候最好保持移动，等 BOSS 现身再转身反击，以免被 BOSS 撞到。

暴风猫头鹰



获得武器

双重气旋　天空霸

克制武器

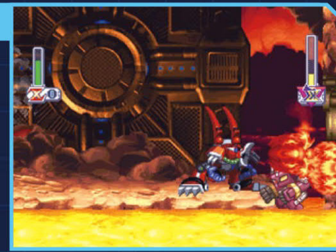
照准雷射　落凤破

攻略要点

暴风猫头鹰是个比较麻烦的 BOSS，只要他被打中，就会立即在自身周围产生防护罩免疫之后的伤害，最好别用多段攻击进攻（艾克斯的连射）。BOSS 比较难对付的招式是抓取、旋风和羽毛射击，抓取只会在场地上方使用，在他经过头顶的时候冲刺过去就能避开；旋风只会在场地下方使用，看准旋风的位置立即跳开就行；羽毛射击只会在场地的角落使用，羽毛可以用炮击和斩击打破。当 BOSS 的血量下降到一半后，会追加十字放射和 4 球追击，十字放射只要躲在攻击空隙就行，4 球追击则要先跑到远处，等球都飞过来了跳起回避。杰洛用克制武器的时候要注意，落凤破是多段攻击判定，在 BOSS 身边使用才能造成最大伤害。



熔岩恶龙



获得武器

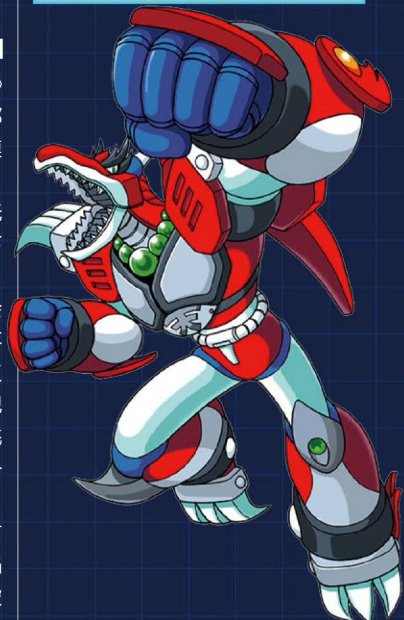
冲天火焰　龙炎刃

克制武器

双重气旋

攻略要点

熔岩恶龙简直就是《街头霸王》的忠实粉丝，波动拳、升龙拳他都会，加上快速的连招容易打得玩家摸不着头脑。初战玩家可以搭乘机甲，只要跑到场地两侧的岩浆内就可以无视 BOSS 的大部分招式（要小心跪下的波动拳、熔岩球），可以轻松取胜。使用克制武器命中 BOSS 的话，他会立即跳到场地另一边，只要在他的落脚点继续用克制武器命中，如此反复就能无伤击杀。正常对战的话就要记住 BOSS 的连招顺序了，比如跳空飞踢之后必定连波动拳（站着跪着各一次）、波动拳之后有几率升龙拳这些，方便站位。当他半血以下的时候，有几率直接出 4 次波动拳，还会用火焰流星全屏无差别攻击，不过这招的破绽很大，可以尽情输出。



喷射魟鱼



获得武器

地面猎击　飞燕脚

克制武器

冰霜尖塔　冰烈斩

攻略要点

喷射魟鱼的招式很单调，就是到两边不断放鱼，半血以下有几率在放鱼之后潜水把玩家吸过去，或是上下乱窜。艾克斯没有克制武器的话会比较难打，因为水底的地形不平，清理小鱼很麻烦，只能爬墙射击；杰洛就十分容易应对了，因为他跳起的横砍可以刚好打中 BOSS 的脚，所以只要在 BOSS 放鱼的时候砍脚、BOSS 走后清理地上的小鱼即可。

分身蘑菇



获得武器

分灵躯体　空圆舞

克制武器

电击雷网　雷神击

攻略要点

分身蘑菇的招式有两个阶段，第一阶段是固定在墙上放出数个幻影撞击玩家，之后便会落地分身，绕着场地中间疯跑，不用克制武器来打会很麻烦。用克制武器的话，艾克斯最好在 BOSS 爬墙的时候就立即把他射下来，这样能避免清不及分身；杰洛则建议在幻影面前等着，当 BOSS 放出第四个分身后开始用雷神击刺破分身，BOSS 刚好会在第二次雷神击的时候落下被刺中。被克制武器打中后的 BOSS 会跳到另一侧墙上继续放分身，照旧应对即可。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

斩击狮



获得武器

双层斩击　疾风牙

克制武器

地面猎击



攻略要点

斩击狮的攻击力较高，平时会以跳跃的方式移动，最好不要爬墙作战，与其时刻保持一段距离。跳跃分为 3 种：低高度跳跃、跳到玩家头顶落下（冲刺回避）、跳到场地另一侧，前两种都能用冲刺从其下方钻过去，第三种跳跃后，他必定会接双重光刃，用冲刺躲开光刃就好。BOSS 半血以下时，会追加来回光针冲撞和飞扑，前者可以跳起来回避，切忌爬墙，因为会被震下来；飞扑有几率在光针冲撞后出，也有可能直接用，要看准时机冲刺躲开。BOSS 被克制武器击倒后必定会用光针冲撞（1 次），要及时回避。另外，BOSS 还会用两爪发光的反击技能，看到他两爪发光的时候就不要攻击了。

冰霜海象



获得武器

冰霜尖塔　冰烈斩

克制武器

冲天火焰　龙炎刃

攻略要点

冰霜海象是个没什么难度的 BOSS，他刚开始只会用速度很慢的滑行撞击，爬墙跳过他的头顶补枪即可。注意他使用滑行前会碰拳头，碰一次对应直接滑行，两次对应跳跃滑行，近身作战时切忌贪刀。BOSS 半血以下时，还会追加喷雾造冰和向上射冰锥的招式，看准冰锥的落点躲开即可，也可以把冰锥打碎。使用克制武器命中 BOSS 后，他在血量降到一半以下前必定会用贴地滑行，不过比平时的速度更慢，可适当追击。半血以下就直接用喷雾造冰，喷雾的时候并没有无敌状态，用克制武器猛击就能快速击杀。

卡尼尔



克制武器

冰霜尖塔　冰烈斩

攻略要点

在艾克斯的剧情中要与卡尼尔交手两次，第一次的卡尼尔不会用闪电攻击和剑气波，而且攻击速度慢，比较好打。若此时艾克斯拿到了脚部装甲，那么跳起原地滞空可以躲过卡尼尔的所有招式（连续剑气 + 瞬斩），这个方法也能用到第二场战斗中。因为第二次的战斗场地有墙（杰洛也会打这场），所以能借助爬墙躲开第一次的所有招式。闪电攻击可以根据地面的纹路记住安全地带，剑气波只要爬墙越过即可，总体来讲难度不大。

达布尔

克制武器

双重气旋



攻略要点

艾克斯剧情的专属 BOSS，建议不要用克制武器战斗，因为他不仅不会有特殊硬直，还会弄得满屏都是小飞机，让战斗更加困难。达布尔的攻击速度很快，而且只有最高级的蓄力炮才能伤到他，战斗的时候切勿急躁，看准他冲过来的时机跳过去再补枪。他丢出的旋转轮会停留在玩家当前的位置，躲避的时候要有意识地诱导，免得让自己失去躲避的空间。

艾莉丝

克制武器

龙炎刃



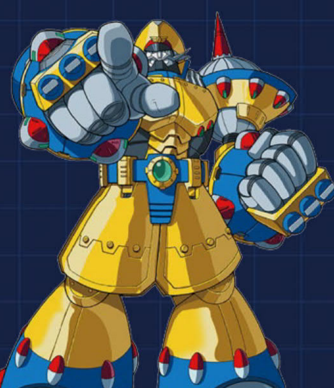
攻略要点

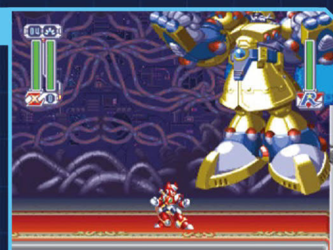
杰洛剧情的专属 BOSS，克制武器并不能造成特殊硬直，用正常的打法就好。艾莉丝全程都在机甲中，要先打几下机甲才能让其弱点（紫水晶）暴露出来。要记住打机甲不会给 BOSS 造成任何伤害，反而会让她放出超多的小机器人围攻玩家。艾莉丝只会用横向的激光射击而且射击轨迹固定，不过有紫水晶的情况下，水晶会在激光射出前锁定玩家的脚下再纵向放出激光补刀，需要有意识地诱导水晶才能避免受伤。

杰内罗

克制武器

双层斩击　疾风牙





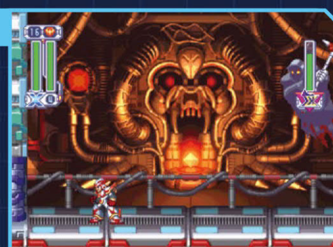
攻略要点

杰内罗的体型巨大，头部才是弱点。用艾克斯打就很方便，远距离射击头部能快速击杀；杰洛则要等他过来慢慢砍头，总而言之两人的应对方法都是爬墙攻击。至于克制武器就别想了，不仅伤害低还不如普通攻击快，更别提杰洛的疾风牙还要站在杰内罗的手臂上用（飞拳时），容易撞上本体。

西格玛（一阶段）

克制武器

冲天火焰　龙炎刃



攻略要点

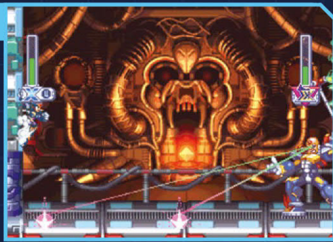
一阶段的西格玛只能用克制武器给予伤害，每受伤两次就会移动到场地另一侧用镰刀横扫，爬墙越过他就行了，没啥难度。另外，艾克斯的克制武器蓄力虽然能一击打 BOSS 半条血槽，但不会造成特殊硬直，反而会被 BOSS 接下来的招式打中而受伤，考虑到后面还有两场 BOSS 战，建议打半血后再用武器蓄力来打。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

西格玛（二阶段）

克制武器

电击雷网　落风破



攻略要点

爆衣后的西格玛会严格按照“跳起丢一圈镰刀→丢镰刀锁定→后续招式”的模式进攻。第一招丢镰刀只要跑到 BOSS 身后就能躲开。丢镰刀锁定是指把镰刀丢到玩家所在的位置，让镰刀所在的一侧地形充满有伤害判定的电流，之后根据镰刀的落点决定后续招式的形式。若镰刀插在了地上，那么 BOSS 的后续招式就是跳到空中放回力标，比较难躲；若镰刀插在了墙上，那么 BOSS 则会跳到场地右下角用眼睛激光持续扫射地面。建议玩家让 BOSS 使出后者的招式，并让镰刀插在左墙，此时只要跳到 BOSS 头顶不断攻击即可快速削减其血量。

西格玛（三阶段）

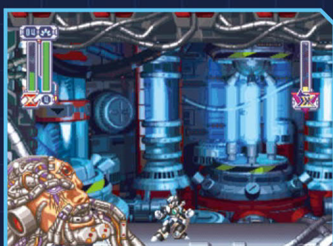
克制武器（左侧）

地面猎击　疾风牙

克制武器（右侧）

分灵躯体　龙炎刃





攻略要点

西格玛在第三阶段有两个本体，要全部击破才算击败。对于艾克斯而言，左下角的西格玛比较好打（用克制武器），对于杰洛而言则是右侧拿枪的好打（用克制武器）。艾克斯打拿枪的本体只能在 BOSS 出现后爬墙炮击；杰洛对付左下角的本体就最好等他吹风的时候用疾风牙给予伤害。另外在 BOSS 切换本体的空隙里，黄色的闪电头是最难对付的，可以的话请第一时间将其破坏。左下角的西格玛有一招先吸石头再把石头喷出来的招式，他刚出现的时候千万不要近身，否则很容易直接被吸过去。喷出石头时，杰洛最好跳到空中用空圆舞护身，艾克斯则可以用蓄力等离子炮完全压制喷出来的石头，或是用冰霜海象的特殊武器造冰块护体。

关卡收集要素

注：用杰洛不会出现装甲胶囊。

电网蜘蛛

生命上限



▲在 BOSS 房间前的这个地方，要用熔岩恶龙的特殊武器烧掉这里的树桩。

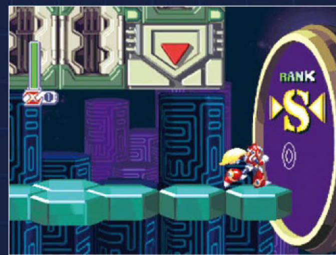
脚部装甲





▶第一区域开始不久下落到此处，往右走（需要跳一下）就能看到。

电子孔雀





注：本关的收集要素都在前半段，且与最终评分有关。过关速度越快，评分越高，评分有 S、A、B 三个等级，S 级可进入额外奖励区域；A 级则直接进入下个区域；B 则要重新过一遍本区域。在关卡途中，当评分即将下降时，框柱角色的数据框下方会显示“Hurry up！”的字样，该字样消失并出现向下的箭头时，评分即下降。用分身蘑菇的特殊武器能直接消除黄色的球，加快攻关速度。

生命上限



▲艾克斯在第一区域的评价达到 S；杰洛在第二区域的评价达到 S。

生命能源罐



▲艾克斯在第二区域的评价达到 S；杰洛在第三区域的评价达到 S。

头部装甲



▲艾克斯在第三区域的评价达到 S。

暴风猫头鹰

生命上限



▲第一个区域的第一个大型飞碟处。

手部装甲





▲第二区域的闸门前，要用电网蜘蛛的特殊武器架墙往左边爬上去，射蛛网的最佳是高台的正中间（艾克斯的脚尖刚好碰到平台边缘的纹路）。上去后两个手部装甲二选一，以后随时可以来换。

熔岩恶龙

生命上限





▲第二区域打完第一个机甲敌人后爬上台阶，然后站在台阶最边缘往左边冲刺跳。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

身体装甲





▲第二区域乘上机甲后，往右方大跳并脱离机甲，来到右上方的平台，借着需要用斩击狮的特殊武器蓄力破坏岩石。

喷射魟鱼

生命上限



▲第一区域的必经之路上能看到，无需跳跃，直接走下面就能拿。

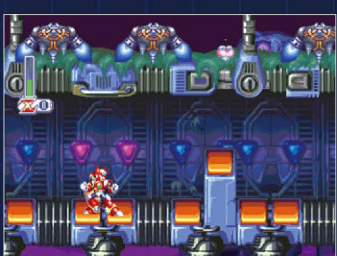
生命能源罐



▲第二区域到最后要走上方的路线，最好用跳跃冲刺破坏挡路的箱子。

分身蘑菇

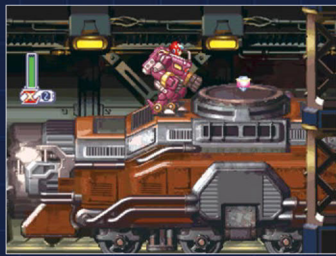
生命上限



▲第二区域爬完楼梯传送后就能看到，可以在平台下落前迅速跳上去（从右边起跳，引开敌人）。杰洛也可以在打败 BOSS 后用二段跳获得，艾克斯也能用电网蜘蛛的特殊武器架墙跳上去拿。

斩击狮

生命上限



▲必经之路上就能看到。

冰霜海象

生命上限



▲第一区域走下面的路，开始后不久在这个平台用熔岩恶龙的特殊武器破坏上面的冰块。

武器能源罐



▲第二区域有一片满是冰块的区域，就藏在区域最尽头的冰块里。

EX 道具



▲第一区域滑冰梯到最右侧后，贴着右侧墙壁往上爬就能看到，需要用电网蜘蛛的特殊武器（艾克斯）或分身蘑菇的二段跳（杰洛）获得。



游戏秘技



这是该系列首次出现游戏秘技的作品，艾克斯最强的终极装甲也是在这里首次面世。只要在选人界面对着两名角色输入秘技指令后确定，便能以该角色的特殊模样游玩。艾克斯的区别是身上绿色的部位变成紫色，只要拿到任一装甲部位便能获得整套终极装甲，除了拥有第四装甲的一切功能外（手部为等离子蓄力炮），还能无限使用天星击，让游戏难度大幅降低。杰洛则是以黑色的形态登场，但能力方面毫无变化。

艾克斯终极装甲：× 键 ×2、方向键← ×6，长按 L1、R2 键并按○键确定

黑色杰洛：长按 R1 键并按方向键→ ×6，长按 × 键并按○键确定

杰洛速杀法

本作的杰洛可以用冲刺取消前两刀斩击的动作，同时这两刀不会让 BOSS 发生无敌判定，因此“第一刀→冲刺取消→第一刀”的循环打法可快速削减 BOSS 的血量（要掌握好节奏）。

关于奖杯

集满气

这个奖杯要求把残机、生命能源罐、武器能源罐全满，可以反复去冰霜海象的关卡，一开始往上爬能找到一些回血道具和补充武器能源的道具，之后再利用电网蜘蛛的蛛网（艾克斯）或二段跳（杰洛）抵达另一边，这里有大量的回血道具，以此迅速补充生命能源罐。此外拿完后别忘了跳下去走回头路，这里还有一条命可以拿。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



洛克人 X5

ロックマン X5

2000 年 11 月 30 日

■剧情简介

距离上次大战之后过了数个月，新的危机再次出现了，原来西格玛仍未被消灭！西格玛与其雇佣的戴纳摩占领了太空殖民地大搞破坏，打算让其脱离轨道直击地球，毁灭地球上的所有生物。与西格玛经历了多次战斗的艾克斯和杰洛接到了司令部的指令，让他们前往殖民地驱逐西格玛，然而事与愿违，西格玛还是成功地让殖民地脱离了轨道，16 小时后即将撞向地球！于是司令部决定使用年久失修的巨炮——艾尼格玛消灭殖民地卫星，为了保证计划的成功，艾克斯与杰洛需要在 16 小时内去各地收集修复武器的零件，费尽全力与非正规品战斗的他们，浑然不知百年前埋藏在各自身体里的宿命将一触即发。

系统特色

双主角整合

《X5》作为原定是系列的最后一作，在系统方面的革新是巨大的。首先就是前作的双主角系统完全整合，玩家终于可以在一个存档里随意选用艾克斯或杰洛出战，艾克斯即便拥有装甲，也可以选择无装甲的原型出动。不过两个角色的能力会根据开场选的人而有区别，用艾克斯开局，那么杰洛的手炮则会损毁无法再使用（即使能用也是废招），用杰洛开局的话，艾克斯的第四装甲就会完全损毁，在拿到新的装甲前只能用无装甲的艾克斯出战。



两套装甲

艾克斯在本作的新装甲多达 2 套，意味着 8 个 BOSS 的关卡里都有部件可拿，收集要素更丰富，不过这次的装甲不再是即拿即用，要集齐一整套才可以出战。两套新装甲都具有颠覆以往的特色：鹰猎装甲的飞行功能颠覆了系列的传统玩法，甚至从各个方面达到了“无赖”的水准，可以说是系列除终极装甲外的最强装甲；盖亚装甲虽然手感欠佳，但免疫尖刺能贴墙的能力在某些场合十分逆天，大大减小了关卡的难度。

BOSS 等级与时间规则

本作的 BOSS 都有等级，等级越高，BOSS 的血量也就越多。除了某些 BOSS 固定了等级外，其他 BOSS 的等级都会随着时间的推进而提升。所谓的时间就是指本作新增的计时系统，只要玩家进入关卡再从关卡里返回基地就算 1 小时，每过一小时，BOSS 的等级就提升 1。然而 BOSS 的等级又关系到生命、武器能源成长和强化零件系统，只有打败 3 级的 BOSS 才能在结算界面选择提升生命或武器能源，只有打败 9 级的 BOSS 才能根据提升生命或武器能源的选项获得强化零件。



● BOSS 等级的规则

基本等级 Lv1　时间补正 每小时 +1

猎人等级补正 SA+2、GA+4、PA+8、MEH+16

特殊武器持有数补正 每有一个特殊武器 +1（千兆攻击不算在内）

强化零件

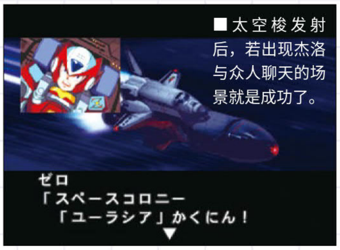
给角色装备强化零件能让过关更加爽快轻松，不过拿这些零件的条件比较反人类，需要挑战一定等级以上的 BOSS 才能开发，提升 BOSS 等级的条件则是推进时间，于是“开场死到 9 小时”已然成为收集控的固定套路，不仅如此，一个存档还只能拿总数的一半，让人略感不爽。

图标	说明	获得方法
	受到的伤害减半，艾克斯装甲体与黑色杰洛无效	新月灰熊 - 生命
	可破坏病毒	暗黑蝙蝠 - 能源
	走路更快	螺旋飞马 - 能源
	能跳的更高	螺旋飞马 - 生命
	冲刺速度更快，但距离缩短	新月灰熊 - 能源
	武器能源消耗量减半	潮汐鲸鱼 - 能源
	获得的回复道具效果提升	潮汐鲸鱼 - 生命
	对病毒的抗性加倍	暗黑蝙蝠 - 生命
	艾克斯蓄力炮、杰洛炮击的威力提升	灼热暴龙 - 能源
	艾克斯蓄力炮、杰洛炮击的射速加快	灼热暴龙 - 生命
	艾克斯专用。普通子弹的最高连射数从 3 发增加至 5 发	闪光萤火虫 - 生命
	艾克斯专用。无需蓄力便能直接使出蓄力后的武器（对普通艾克斯、鹰猎装甲的特殊武器无效）	刺钉蔷薇 - 生命
	艾克斯专用。蓄力速度加快	电压乌贼 - 生命
	杰洛专用。光束剑的威力上升	刺钉蔷薇 - 能源
	杰洛专用。光束剑前端追加剑气，令攻击范围更广	电压乌贼 - 能源
	杰洛专用。光束剑能消除敌人的子弹	闪光萤火虫 - 能源

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

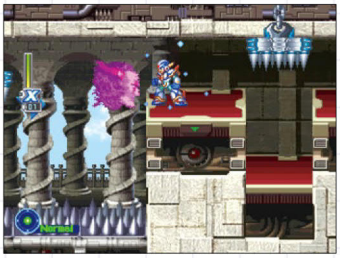
艾尼格玛、太空梭的成功率

游戏前期要求先后用巨炮艾尼格玛和太空梭破坏正在下落的太空殖民地，为了保证成功率，玩家需要讨伐 8 个 BOSS 拿取提升成功率的部件，左侧一列 BOSS 对应巨炮艾尼格玛的零件，右侧一列则对应太空梭的零件。当然玩家也可以不收集零件，在选关界面手动使用这些设施。两种设施均有成功与失败的两种后果，然而它们的成功率取决于游戏内存的某项数值，而不是游戏里显示的几率，特别是艾尼格玛的成功率非常低，很看脸。



■太空梭发射后，若出现杰洛与众人聊天的场景就是成功了。

病毒现象



玩家在关卡中有可能遇上紫色的雾状病毒，触碰后左下角的感染槽会产生变化，反复触碰病毒，让感染槽变成紫色时即进入病毒感染状态。艾克斯在感染状态下会不断损失血量，杰洛则会瞬间满血并无敌，这个设定可以说是本作剧情的伏笔。

结局路线

《X5》首创了多结局设定，本作共有三个结局。分别是在杰洛未觉醒的状态下，用艾克斯和杰洛各自通关，最后一个结局就是杰洛觉醒，用艾克斯通关。前面两个结局连接到《X6》，最后一个结局则是杰洛真正死亡的 Bad Ending。注意，若在零空间出现前，杰洛触发了 10 次感染状态，那么艾尼格玛和太空梭必定会失败，也就是必定开启杰洛觉醒的路线。



▲ Bad Ending 里艾克斯被神秘人修复，并删除了关于杰洛的所有记忆。

装甲介绍

鹰猎装甲



头部 特殊武器所消耗的能源减半

身体 受到的伤害减半，追加新的特殊武器千兆攻击，全屏穿梭刺矛蓄力炮进行无差别攻击，使用时自身无敌。受伤时将伤害转化为千兆攻击的武器能源

手部 无法用特殊武器蓄力，蓄力炮改为细长的刺矛蓄力炮，能贯穿敌人和墙

脚部 不能在空中冲刺，但在空中再次按下跳跃键即可飞行。飞行最多能持续 4 秒左右，而且带假无敌判定——撞上敌人不会受伤，被某些飞行道具击中则会受伤。飞行时周围有防护罩，能给予敌人微弱的伤害

盖亚装甲



头部 无追加能力

身体 受到的伤害减半，追加新的特殊武器千兆攻击，使用时自身无敌，在自身周围持续释放能量波。受伤时将伤害转化为千兆攻击的武器能源

手部 无法使用特殊武器，但蓄力速度极快。子弹形态完全改变，蓄力只有 1 段，蓄力炮为大范围、射速快但距离短的绿色炮弹，能破坏特定的黑色箱子

脚部 免疫尖刺的伤害，爬在墙上不会下滑。冲刺的速度降低、距离缩短，冲刺时能在周围产生绿色冲击波，无攻击判定但可以推动特定的黑色箱子

BOSS 要点

注：获得武器和克制武器的第二项为杰洛的招式。

西格玛・头部



攻略要点

序关的 BOSS，嘴巴里的炮口是弱点，除了濒死时的紫色激光炮和蓝色的散射炮需要蹲下才能躲外，其他招式都没什么威胁。

新月灰熊



获得武器：新月射击、三日月斩

克制武器：刺钉钢球、双幻梦

攻略要点

只要站在坑里就能避开 BOSS 前期的所有招式，把他的血量削减到差不多一半后，他便会钻地偷袭，可以先站在一个地方等他现身，然后立即跳开转身补刀。BOSS 血量较少的时候丢出的新月能打到坑里，必须爬到墙上才能躲，不过这个时候他的血量不多，直接拼血也是可以的。

电压乌贼



获得武器：三方闪电、电刃

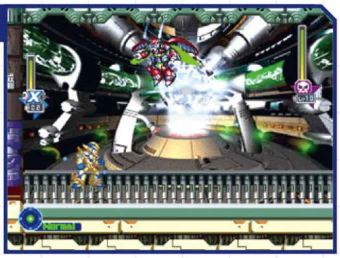
克制武器：胶体刮刀、飞水翔

攻略要点

BOSS 会到处发闪电，闪电碰到墙壁就会变成电球沿着墙壁滚动一段时间，此外他还会在地面放电然后一直跟着玩家跑，十分麻烦。虽然场地中间有一个方块，但这个方块时不时会变成带电的方块，爬上去反而会受伤。由于闪电的伤害很低，因此建议一边躲闪电一边攻击 BOSS（被打到也不要紧），在他地面放电后就尽可能甩掉他，如此反复。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

闪光萤火虫



获得武器

意志雷射　灭闪光

克制武器

三方闪电　电刃

攻略要点

闪光萤火虫的一大特点就是闪现移动，最好用艾克斯拉远距离射炮，这样打方便不少。除此之外 BOSS 没有什么很有威胁的招式。

潮汐鲸鱼



获得武器

胶体刮刀　飞水翔

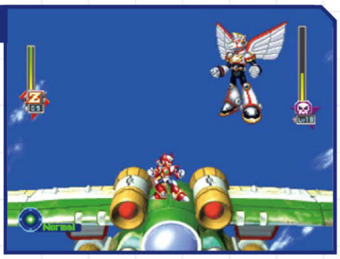
克制武器

新月射击　三日月斩

攻略要点

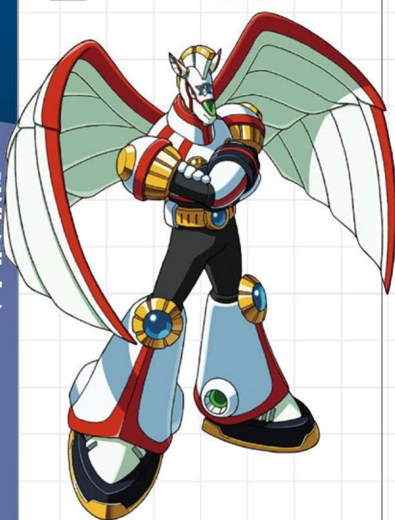
潮汐鲸鱼一开始只会不断地造冰往左推动，可以在这个时候尽情输出。最后他会把冰块往回拉，此时屏幕外冰块的组合会发生改变。当 BOSS 血量很少的时候会游到左边吐冰块把玩家推到右侧的尖刺上，冰块的速度很快，一旦反应不过来就是一条命，因此建议用克制武器贴身打。

螺旋飞马



获得武器

螺旋风柱　疾风



克制武器

暗黑抑制　暗黑抑制

攻略要点

与 BOSS 战斗的场地两边有坑，掉下去就要重来。螺旋飞马平时只会在地上左右冲撞，跳起来就能轻易躲开。此外他还会类似《X1》暴风铁鹰的飞空乱窜，要听声音判别他的攻击时机，再用冲刺进行回避。战斗的时候切记要时刻保持在场地中央，否则很容易被 BOSS 撞下去。

刺钉蔷薇



获得武器

刺钉钢球　双幻梦

克制武器

地面火焰　断地炎

攻略要点

刺钉蔷薇会用分身干扰玩家的行动，不用克制武器就要到处躲避找空隙攻击很麻烦。用克制武器的话就简单多了，每当 BOSS 被克制武器打中，那么下一个动作必定是跳跃，找准其落脚点再用克制武器打一下，如此反复就能无伤将 BOSS 虐死。

暗黑蝙蝠



获得武器

暗黑抑制　暗黑抑制

克制武器

意志雷射　灭闪光

攻略要点

BOSS 平时只会贴着场地边缘移动，我方有很多的进攻机会。BOSS 比较有威胁的招式就是他的俯冲吸血，看到他在左、右上角的时候就要小心了。用克制武器能让 BOSS 产生时间较长的特殊硬直，但由于克制武器能造成的伤害不算高，因此还是直接用普通攻击来打比较快。

灼火暴龙



获得武器

地面火焰　断地炎

克制武器

螺旋风柱　疾风

攻略要点

灼火暴龙是八个 BOSS 里最难对付的（因为其他的都太简单），他平时会在场地里跳来跳去，因为场地小而他的体型大，因此很容易撞上，此外他的冲撞速度较快，在他身边的时候可能很难反应过来，所以最好拉远距离战斗。

戴纳摩



克制武器

无

攻略要点

戴纳摩会在玩家击败 2、4 个 BOSS 后出现在反乱战警基地中强制对战。虽然他在设定上拥有特 A 级反乱战警的实力，但与艾克斯和杰洛对决时似乎一直在放水……因为招式都太容易躲了。游戏里要与戴纳摩战斗两次，值得一提的是他面对艾克斯和杰洛会分别使用特殊的招式。面对艾克斯就是跳到其头顶劈一刀，冲刺即可躲过；面对杰洛则是跳到其头顶往下放射出落地会分离的子弹，跳起来就能躲。第二次与戴纳摩对决的时候，他会追加一招三连光柱，第一发只要站在场地中间偏左或右即可躲开，第二发必定是戴纳摩所在的半边屏幕，第三发则是右半屏，也是很容易回避的招式。

暗影恶魔



克制武器

三方闪电　电刃

攻略要点

类似初代《洛克人》的黄色恶魔，相信泥块乱飞搞得不少玩家心烦气躁，其实泥块乱飞的时候可以爬到墙角一直攀爬（手速要快），这样就能省去躲泥块的步骤。BOSS 的弱点只会在泥块合体后呈现出来（眼睛），因为眼睛很小，所以推荐用第四装甲或盖亚装甲来战斗。由于盖亚装甲的蓄力速度很快，可以在 BOSS 分体前射 3 发蓄力炮，因此它是最适合打这个 BOSS 的，只是要通过本关前面的即死地形很成问题。至于克制武器，三方闪电的攻击范围很小，电刃又只能打到近身的目标，实在不建议用。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

邪神壁画 W





克制武器（红眼）

三方闪电　电刃

克制武器（蓝眼）

地面火焰　断地炎

克制武器（绿眼）

新月射击　三日月斩

克制武器（太阳）

胶体刮刀　飞水翔

攻略要点

《X1》的复刻 BOSS。无论是关卡还是 BOSS 都有尖刺地形，这简直就是为盖亚装甲准备的，盖亚装甲只要 5 发蓄力炮就能打破 BOSS 的一个部位，哪怕是拼血都能过，而且奖杯里也有用盖亚装甲击破该 BOSS 的要求，不用白不用。另外，BOSS 房间的闸门前，爬到左上角往左走能看到隐藏的回复道具，吃掉它，以满血的姿态血虐 BOSS 吧。

杰洛



克制武器

无

攻略要点

杰洛没觉醒的情况下，用艾克斯来到零空间（最终关）第三关就会遇上杰洛。杰洛只会用两招，一个是 2 炮 +1 剑气（会跟踪），一个是真·灭闪光。

真·灭闪光的回避空隙肉眼可见，只要玩家在这招能打中的攻击范围内，杰洛就必定会用这招，于是这里有个能无伤击破杰洛的黑科技打法：开场先冲到杰洛面前贴身站（进入真·灭闪光的攻击范围）→在杰洛使用真·灭闪光的时候立即往左走一个身位（走出真·灭闪光的攻击范围）→回头射击→在真·灭闪光结束后立即走回杰洛面前（再次进入真·灭闪光的攻击范围）。只要反复进行以上操作，杰洛就会一直原地放真·灭闪光，而我们只要不断进出这招的攻击范围就能把他牢牢锁住，然后回避的时候不断蓄力射击即可。



觉醒杰洛



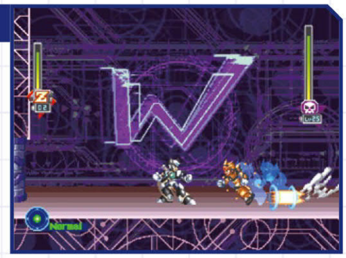
克制武器

无

攻略要点

觉醒杰洛的攻击方式与普通杰洛差不多，只是 2 炮 +1 剑气的炮击改成会飞到玩家所在位置的真月轮，但攻击力要高于普通杰洛。攻略方法和普通杰洛一样，反复引诱他用真·灭闪光再追加炮击即可。此外，战斗经过一定时间后 BOSS 会发动即死必杀幻梦零，这招无法躲开，只能等死重来。

艾克斯（终极装甲）



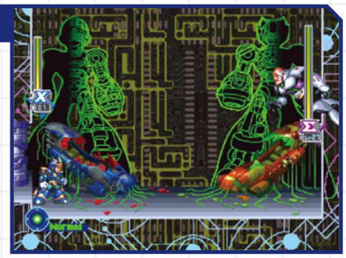
克制武器

无

攻略要点

杰洛没觉醒的情况下，用杰洛来到零空间（最终关）第三关就会遇上艾克斯，一番对话后艾克斯会穿上终极装甲与杰洛对决。艾克斯使用的是蓄力等离子炮和《X4》里的几个特殊武器（分灵躯体的形态有变），都很难躲，不过他在出这些招之前都会蓄力，抓准这个时机进攻便能快速取胜。

惊魂西格玛



克制武器

三方闪电　电刃

攻略要点

惊魂西格玛的行动模式有点像《X1》的他——会踩墙左右跳，而且 BOSS 的体型比《X1》高大了不少，因此他左右跳的时候可能会被撞上，另外，他在血量较少的时候会使用冲击波，冲击波分为上（蹲下可躲）、下（爬墙可躲）、上 + 下（跳跃冲刺可躲）三种，注意与他战斗的角色最好不要装备增加跳跃力的强化零件，否则第三种冲击波很不好躲（正常的跳跃最高点即为安全区域）。艾克斯的应对方式仍然是抓准他爬墙的空隙射击，还能终极装甲伺候就不多说了。杰洛则是要看准他踩墙跳的时机用电刃让他自己撞过来（同时利用电刃跳起的动作回避），此外他放电球的时候可以贴身狂砍，因为电球的释放距离比较长（其实是西格玛的手太长），打不到你。



终极西格玛 W



克制武器

刺钉钢球　双幻梦

攻略要点

BOSS 的弱点是额头上的红色宝珠，艾克斯用终极装甲随便撞，杰洛则可以直接二段跳 + 三日月斩快速削减血量。本场战斗最好准备足够的生命能源罐，因为 BOSS 的招式攻击力都很高，特别是两个手臂夹墙（角色被挤进手臂里）和残血时的紫色方块，被打两三下基本就残血。此外还有一个释放 4 个追踪能量球的招式，看到这招最好不要贪刀，先集中精力躲开，等第二次追踪结束了再打弱点。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

关卡收集要素

新月灰熊

生命上限





▲需要用盖亚装甲，在图 1 的位置沿着中间的空隙爬到车顶往右走。

生命能源罐



▲流程中就能看到，由于车会爆炸，所以前面的行动一定要快。

脚部装甲（鹰猎）





▲下车后，爬到上方的洞穴里，可利用冲刺跳踩墙跳上去（先往外跳再往回），有一定的操作难度，实在觉得困难可以打完本关 BOSS 后让杰洛来这里二段跳上去。

电压乌贼

生命上限



▲需要先拿到盖亚装甲，来到关卡的末尾，左侧有开关，打开上去能看到挡路的黑色箱子。

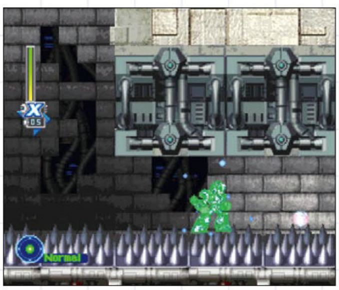
头部装甲（鹰猎）



▲在前面骑摩托的部分收集所有蓝色的小球（可以更改游戏速度再来挑战），即可打破流程最后的右侧墙壁，进去里面就是。

闪光萤火虫

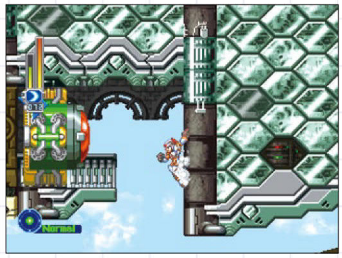
生命上限



▲一开始把木门打倒，然后从木门前的空隙跳下去往右走。注意下面全是尖刺，杰洛可以在学会飞水翔后用命来拿（空中冲刺时按住方向键↑往上飞，延长下落距离）。

手部装甲（鹰猎）





▲关卡第二区域的斜坡处，上方有缺口，爬上去并用新月射击 / 三日月斩破坏这里的装置能打开一条路，就在里面。

EX 道具



▲关卡开始不久就能看到了，但只能用艾克斯的地面火焰才能破坏上方的木板。

潮汐鲸鱼

生命上限





▲打完鱼尾进入沉船内部，路上能看到天花板有一块石头，杰洛可以用电刃直接破坏石头上去，艾克斯只能用鹰猎装甲或盖亚装甲从道路末尾的空隙绕回来。

身体装甲（鹰猎）



▲必经之路上就能见到，但只能让艾克斯用本关 BOSS 的特殊武器开路，还是先打 BOSS 吧。若不用蓄力开路，那么记得稍微往右走一点点（镜头会往右偏一下）再蹲下用特殊武器。

螺旋飞马

生命上限



▲关卡后期往上升的电梯部分，位于第二层的最右侧。

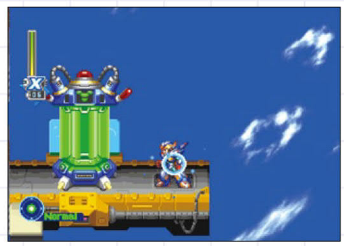
武器能源罐



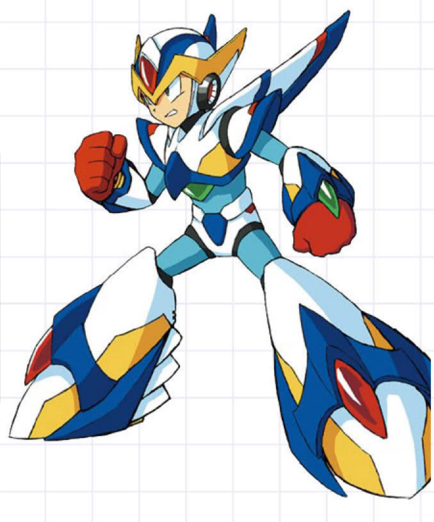
▲乘上往下降的电梯后直接跳下去，在第三层的中间，如果中间的地板被电梯压坏，那就只能重来了。

身体装甲（盖亚）





▲要先拿到鹰猎装甲，然后在往斜上走的电梯前往上飞。



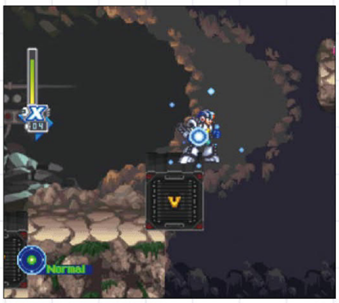
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

刺钉蔷薇

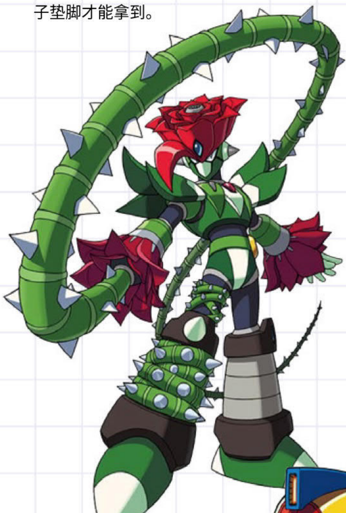
生命上限







▲拿到盖亚装甲后，从关卡一开始一直往右走，破坏黑色箱子进入捷径，走到最后需要推动箱子垫脚才能拿到。



脚部装甲（盖亚）

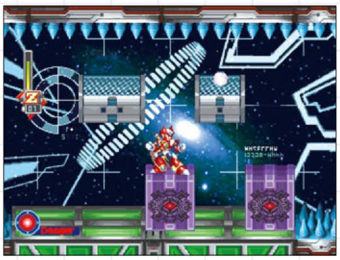




▲在图 1 的位置用鹰猎装甲往上飞就能看到，小心左墙的尖刺。

暗黑蝙蝠

生命上限



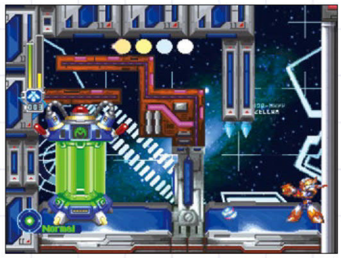
▲必经之路上就能看到，要再次利用场景倒置装置，把附近的箱子弄下来。手法不好的话可以利用蹭杂兵获得的无敌时间快速冲上去拿。

生命能源罐



▲第一区域的末尾就能看到，站在移动平台上跳跃冲刺能刚好摸到这个平台，当然也可以用杰洛的二段跳直接上去。

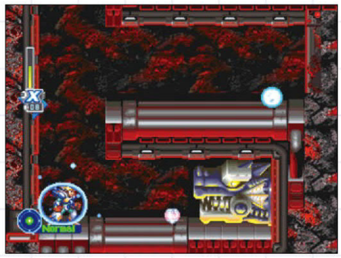
头部装甲（盖亚）



▲跳下 BOSS 门前的坑就能看到，只能用艾克斯的意志雷射玩小游戏钻进去，从内部破门。这里很贴心地给了一个武器能源回复道具和一组尖刺，把能源用完了还拿不到就自杀重来，重生地点就在上面。

灼热暴龙

生命上限



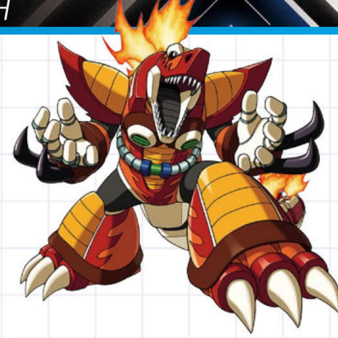
▲在第一区域岩浆喷出区域的最左侧。

手部装甲（盖亚）



▲第二区域乘坐机甲走到最后就能看到，用机甲冲刺跳 + 脱离（↑ + 跳跃键）的方式才能抵达平台，当然如果有鹰猎装甲，直接从另一侧飞过来也是可以的。

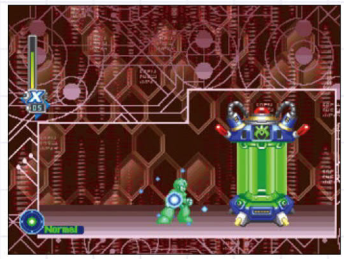


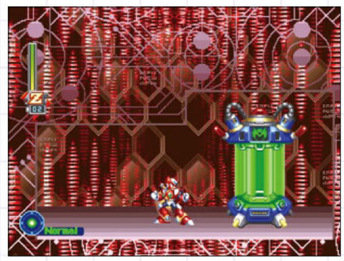


杰洛 / 艾克斯 / 觉醒杰洛

艾克斯终极装甲 / 黑色杰洛







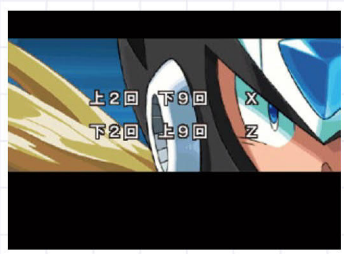
▲在必经之路的这个位置，沿着右侧的墙壁往下滑就能到隐藏区域。只有用无装甲的艾克斯和红色的杰洛来此才能看到胶囊。

游戏秘技

本作和《X4》一样都有秘技指令，在正常通关的结尾画面会给出，在选人界面输入这些指令即可。艾克斯会以终极装甲的姿态登场，装甲能力与《X4》相同，不过这样一来便不能使用第四装甲；杰洛则是黑色形态开局，但本作的黑色杰洛具有伤害减半、能破坏病毒、光剑除弹、特殊武器能量消耗减少 2/3 的能力，与相同作用的强化零件重叠，因此可以配备其他优秀的零件。另外，杰洛在《X4》的速杀法仍然有效，但在学习了螺旋飞马的疾风后，因为疾风的操作与速杀法的操作一致所以无法使出，仍然想贯彻速杀的玩家可以不打螺旋飞马，手动发射太空梭推进剧情。

艾克斯终极装甲：方向键↑ ×2，方向键↓ ×9

黑色杰洛：方向键↓ ×2，方向键↑ ×9



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



洛克人 X6

ロックマン X6

2001 年 11 月 29 日

■剧情简介

即便杰洛以生命为代价将西格玛击败，但地球因殖民地坠落而受到的重创仍在持续下去——地表的环境变得荒芜，人类也纷纷转移到地下居住，雷普利机器人则在地表负责重建的工作。就在修建的过程中，一位叫盖特的科学家型雷普利机器人发现了一个独特的部件，便拿回了研究所进行研究。一周后，他发现了这块部件——杰洛的 DNA 里有一股强大的力量，并将其加以利用……

在《X5》事件的三周后，世界各地再次出现了危机，被成为“梦魇”的异常现象日益频繁，大量雷普利机器人被“梦魇”直接异常化。为了调查此事，艾克斯拿上了杰洛的遗物——Z 光剑紧急出击，然而他在战斗的时候似乎看到了一个熟悉的紫色身影——杰洛？

系统特色

人质

本作的 8 大 BOSS 关卡各有 16 位人质等着玩家去拯救，成功救出他们可回复生命槽并获得额外的生命，特定人质还携带了强化零件和生命上限 / 武器能源上限部件。和《X5》不同，人质被救后就不再出现，另外要注意别让梦魇病毒附身到人质身上，这样会让他们变成非正规品，也就相当于永久死亡，只能读档重来。另外在梦魇病毒成功附身，人质在转化成非正规品的途中被移出了屏幕，那么会判作失踪，和死亡无异。

强化零件一览

注：特别零件只能装在第三格，需要猎人等级达到 GA 才能使用。

●通用类

图标	说明
	移动速度加快
	跳跃高度增加
	冲刺速度更快，但距离缩短
	武器能源消耗量减半
	获得的回复道具效果提升

图标	说明
	增加普通炮击的攻击力
	炮击的射速加快
	受到的伤害减半，对有装甲的艾克斯和黑色杰洛无效
	受伤后的无敌时间延长
	受伤时，将伤害转化为武器能源

●限制零件

图标	说明
	一定时间内无视敌人的子弹
	一定时间内增加攻击力
	一定时间内不消耗武器能源槽

图标	说明
	生命值全回复
	武器能源槽全回复
	艾克斯在一定时间内可直接射出蓄力炮；杰洛的手炮在一定时间内可连续射出 5 发炮击

●艾克斯专用

图标	说明
	普通子弹的最高连射数由 3 增至 5
	可直接使用蓄力后的招式

图标	说明
	蓄力速度更快
	武器能源上限增加

●杰洛专用

图标	说明
	增加 Z 光剑的攻击力
	增加 Z 光剑的斩击范围

图标	说明
	Z 光剑能消除敌人的子弹
	Z 光剑、手炮以外的招式攻击力增加

梦魇灵魂 & 战警等级



梦魇病毒（红黄蓝配色，长得像戴墨镜的八爪鱼）首次被破坏时会掉落蓝色的梦魇灵魂，若在一定时间内不拿取灵魂，那么灵魂会变小，最后原地复活，此外，战胜 BOSS 后也能拿到红色或绿色的梦魇灵魂。拿取灵魂并积累，可提升角色的战警等级，随着战警等级的提升，角色可装备的强化零件数目就越多，最多能装备 5 个。另外，本作艾克斯可装备的强化零件数量不再受装甲影响，装备完毕后效果全装甲通用，在真正意义上令所有角色达到平衡。

在新关卡“秘密研究所”出现后，去 8 个关卡的特殊区域能遇到戴纳摩，先用克制武器打他触发特殊硬直再补一刀，他便会掉落一个绿色的梦魇灵魂，每场战斗最多掉落 3 次，可利用他将灵魂积累数弄满。

●梦魇灵魂

颜色	积累数量
蓝（大）	8
蓝（小）	4
红	100
绿	200

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

梦魇现象

上面也说过，本作只要进入了 8 大 BOSS 的关卡，就会对另外 BOSS 的关卡产生影响，这被称作梦魇现象。每个关卡能发生多种梦魇现象，而且只要触发，这个环境要素就永久存在，直到被另一种梦魇现象覆盖。不过某些梦魇现象有正面作用，下面就将这些要素逐个列出。

进入关卡	梦魇现象	影响的关卡
蜻蜓指挥官	关卡中出现铁蚊子绕在身边	坚盾扇贝、烈焰火凤凰
暴雨巨龟	出现下雨现象，把玩家往左边吹	蜻蜓指挥官、大地金龟子
坚盾扇贝	出现幻影并撞向玩家，可用的特殊武器抵挡	暴雨巨龟、冰雪银狼
冰雪银狼	关卡中的某些地形结冰变滑	金属鲨
烈焰火凤凰	某些道路出现下落的火球，冰雪银狼关解锁隐藏区域	冰雪银狼、无限水蚤
无限水蚤	某些场景光线不足	蜻蜓指挥官、暴雨巨龟
金属鲨	关卡中出现大量会升降的铁块，能用的特殊武器破坏	烈焰火凤凰、无限水蚤、大地金龟子
大地金龟子	关卡中出现大量挡路的箱子，可用的特殊武器破坏或推动	坚盾扇贝、金属鲨

杰洛重做

杰洛在《X6》里可谓是扬眉吐气，招式形态重做，改得更加优秀，手炮回归且威力不俗，最关键的是他可以拿齐全关卡的生命上限道具（《X5》顶多拿 5 个），玩家终于可以建一个完全培养杰洛的存档，满足了粉丝们的心愿。

结局路线

《X6》仍然有多个结局，然而不像《X5》那样有 Bad Ending。若能在打败 8 个 BOSS 前击败梦魇杰洛令杰洛本尊回归，最后分别以艾克斯和杰洛击败西格玛可对应两个结局，直接打败 8 个 BOSS 不管梦魇杰洛，那么最后以艾克斯击败西格玛又是另一种结局。值得一提的是，杰洛的结局连接的并不是《X7》，而是新的衍生系列《洛克人 ZERO》。



▲在杰洛的结局里，他为了解开自己的身世而选择了进入胶囊沉眠，相信百年后的科学能够去除其体内的威胁（杰洛病毒）。

装甲介绍



刀锋装甲

头部 特殊武器所消耗的能源减半

身体 受到的伤害减半，追加新的特殊武器千兆攻击，使用时自身无敌，往所在方向劈出超大的剑气。受伤时将伤害转化为千兆攻击的武器能源

手部 可用特殊武器蓄力，蓄力炮若没有直接击破敌人，则会在原地残留等离子波给予多段伤害。蓄力二段按住方向键↑再松开蓄力键，能使出带剑气判定的 Z 光剑，威力比普通的 Z 光剑更高，剑气能消除敌人的子弹

脚部 在空中时按住跳跃键或冲刺键，能在原地停留最多 3 秒钟，之后往前方进行长距离冲刺，冲刺方向能按住方向键进行调整。冲刺时自身无敌且在前方有防护罩，能给予敌人微弱的伤害

潜影装甲



头部 增加 Z 光剑的攻击速度

身体 受到的伤害减半，追加新的特殊武器千兆攻击，使用时自身无敌，丢出两道月牙围绕自身。受伤时将伤害转化为千兆攻击的武器能源

手部 无法使用特殊武器，但蓄力速度极快。子弹形态完全改变，蓄力只有 1 段，普通子弹变成弹道不稳定的手里剑，蓄力攻击改为带月牙的 Z 光剑（2 段判定），威力比普通斩击更高且能消除敌人的子弹

脚部 免疫尖刺的伤害，爬在墙上不会下滑。按住方向键↑跳跃能使出高跳，可吸附在天花板上约 4 秒，此时用普通攻击会往下方射出 3 个手里剑（装备直接用蓄力攻击的强化零件时射不出子弹）

BOSS 要点

注：获得武器和克制武器的第二项为杰洛的招式。

D-1000



攻略要点

序关的 BOSS，若平常的方法打身体要打很久才能搞定，其实只要攻击控制它的眼球即可让其瘫痪并失去大量血量，攻击的时候记得用蓄力炮或 Z 光剑来打，普通的子弹会被弹开。

蜻蜓指挥官



获得武器

蜻蜓子机　蜻蜓子机

克制武器

光束箭　裂光霸

攻略要点

非常简单的 BOSS，血量非常少，用杰洛只要冲到他面前不断用三段斩就能搞定，艾克斯拉远距离慢慢射击就行。

暴雨巨龟



获得武器

流星雨　圆水斩

克制武器

爆裂冰块　冰狼牙

攻略要点

暴雨巨龟的体型巨大，要先破坏其背部的两颗绿色水晶才能对本体造成伤害，总体来说没有太大难度。BOSS 的行动模式基本就是“站着放导弹→缩进壳里车轮转”如此反复，注意车轮转的时候背上的宝石会复原。最好用杰洛来对付他，开场冲到面前三段斩破水晶，然后近距离用手炮连续射击，一套可以打掉 BOSS 半条血，两套即可带走。至于克制武器就不考虑了，还不如直接打的快。

资讯汇聚　聚焦国行　特别企划　奖杯珍藏　深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

坚盾扇贝



获得武器

防护盾　防护盾

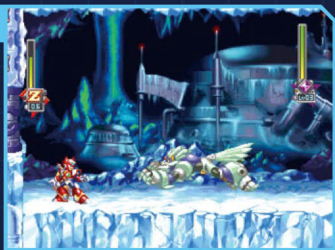
克制武器

金属锚　落钢刃

攻略要点

坚盾扇贝的血量虽然少，但他的攻击力不低。前期坚盾扇贝只会以“丢贝壳→分身攻击 / 贝壳乱撞”的方式攻击，丢贝壳只要蹲下就能回避，之后在贝壳返回前怎么打本体都行，其他招式跑到角落里基本都没啥事。他的难点在于半血以下后会用防护盾然后一直跟着玩家（类似《X5》的电压乌贼），被撞上会伤不少血，要注意回避。

冰雪银狼



获得武器

爆裂冰块　冰狼牙

克制武器

熔岩剑　翔炎山

攻略要点

冰雪银狼看起来凶猛其实很“乖巧”，前期只会跟着玩家跑来跑去，时不时吐几个冰球，没什么威胁。血量降到一半以下便会用冰狼牙在场地里乱窜，虽然难躲但攻击力不高，可以莽过去。另外，他受到克制武器攻击会产生特殊硬直，硬直结束的时候也刚好解除无敌，因此只要看准时机不断用克制武器打他便能无伤击杀。

烈焰火凤凰



获得武器

熔岩剑　翔炎山

克制武器

巨岩冲击　旋坠斩

攻略要点

烈焰火凤凰会驱动火焰将安全空间缩小一半，不过他在驱动火焰的时候不会动，可以趁机输出一波。他的招式并不难躲，只要不掉落到火焰里则不会有太大的压力。顺带一提，烈焰火凤凰受到攻击都会出现硬直动作，只是受到的伤害量没有克制武器多。

无限水蚤



获得武器

光束箭　裂光霸

克制武器

防护盾　防护盾

攻略要点

无限水蚤是 8 个 BOSS 中最难最烦的一个，首先就是克制武器是被动技能（只能反弹 BOSS 的黄色子弹），哪怕用艾克斯的蓄力攻击也很难打中，所以还是用正常打法好，杰洛可以开个防护盾顺手触发一下反弹。BOSS 受到攻击时会弹飞，并有几率在原地产生一个只会放气泡的分身，一个分身不要紧，多个分身就很麻烦了，不清理掉他们和泡泡就很难战斗，然而分身的血量还不少……哪怕到了后期，和他打还是要拼血，基本不可能无伤搞定。总而言之，要优先清理挡路的分身，在墙边的可以不管。

金属鲨



获得武器

金属锚　落钢刃

克制武器

流星雨　圆水斩

攻略要点

金属鲨的关卡很有难度，反而作为关卡 BOSS 的他实力却不怎么样，招式都很好躲，只是防御力较高，建议用克制武器速战速决。

大地金龟子



获得武器

巨岩冲击　旋坠斩

克制武器

蜻蜓子机　蜻蜓子机

攻略要点

大地金龟子的主要行动就是推石球来回走，若破坏石球，他便会立即退出场外拿新的石球，战斗的时候最好利用吊绳直接跳到他背后攻击本体。如果他受到了克制武器的攻击，会滚到石球的另一边继续推球，我们只要来回用克制武器打他就能将其锁死在场地中央。



梦魇杰洛



克制武器

Z 光剑

攻略要点

首次进入特殊区域便会在关卡尽头遇上梦魇杰洛，他的招式与《X5》的未觉醒杰洛差不多，只是追加了一招大剑气，蹲下就能躲开。用 Z 光剑击中 BOSS 能打出特殊硬直，然后他会闪现到距离玩家远的一侧墙边，用真 · 灭闪光或者是大剑气，看到他捶地的动作，只要往前站一个身位就能躲开（只有确定这招会打中他才会用），大剑气则是蹲下。另外，BOSS 很喜欢不断闪现到玩家背后，只要保持移动等他现身，直接转身来一刀即可。

海马克斯（前期）



克制武器

流星雨　圆水斩

潜影装甲的月牙 / 终极装甲的等离子蓄力炮

攻略要点

击败梦魇杰洛后，在未击败 8 个 BOSS 前再次进入特殊区域的话，会在关卡尽头遇到序关的海马克斯。这次他的招式比以往更多，而且只有克制武器才能破防，没有克制武器来打他就是自寻死路。用克制武器击中海马克斯，他便会暂时在原地一闪一闪地停着不动，这个时候攻击他就能打出伤害，可一旦给他造成伤害，他就会陷入特殊硬直，重回无敌模式，所以要尽量用高攻击力的招式攻击，例如杰洛的手炮（特定情况下可以打中）和终极装甲的天星击，天星击基本撞一下就能把他打残。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

戴纳摩



克制武器

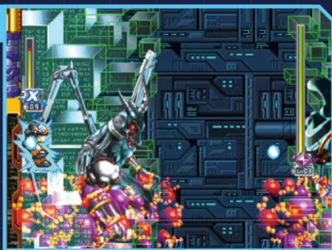
流星雨　圆水斩

潜影装甲的月牙

攻略要点

戴纳摩在本作的实力比前作强了不少，但用克制武器还是能打出特殊硬直，可轻松完虐。至于正常打法这里就不提了，因为玩家来找他纯粹就是为了拿绿色的梦魇灵魂，而灵魂只能用克制武器才能打出来。这里要说明一下潜影装甲的月牙，是指该装甲蓄力攻击的大月牙，蓄力攻击的判定其实有 2 段，一段是甩出的 Z 光剑，一段是月牙，月牙有部分与 Z 光剑重叠，所以攻击的时候要尽量离戴纳摩远一点才能触发特殊硬直。

梦魇母体



克制武器

金属锚　落钢刃

攻略要点

二位一体的 BOSS，平时会绕着场地边缘顺时针或逆时针转动，血量越少转动速度越快，只能爬墙越过来躲。转动一会儿后，BOSS 的两个弱点核心都会走出介质使用电、火、冰对玩家发动攻击，此时也是我们攻击的机会。鉴于关卡难度和 BOSS 特性，这里建议用艾克斯的潜影装甲准备好生命能源罐再来战斗，前面的各种针刺地形可以一概忽略，BOSS 也可以利用贴墙能力省去攻击弱点时的爬墙时间，对于 BOSS 的招式也无需躲避直接硬碰硬，记得用千兆攻击给予 BOSS 大量伤害。

海马克斯（后期）



克制武器

流星雨　圆水斩

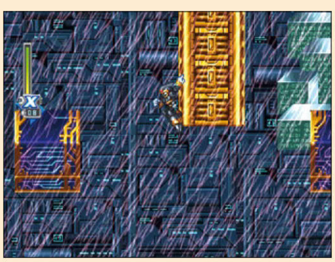
潜影装甲的月牙 / 终极装甲的等离子蓄力炮

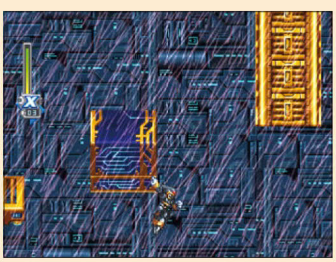
攻略要点

海马克斯这次会经常在自身周围放出两块电路板护身，其他攻击没什么变化。鉴于关卡地形和 BOSS 特性，仍然建议用潜影装甲来打，记得先破坏他的护身电路板再打本体。

关于潜影装甲

海马克斯（后期）的关卡与盖特关卡相连，两个关卡的复杂地形令潜影装甲在这里有着得天独厚的优势。但潜影装甲无法使用空中冲刺，在正常情况下无法通过盖特关卡的某个部分（如图 1），其实给艾克斯装备移动加速、冲刺加速的组件后便能从左侧平台的角落直接用冲刺跳跳过去，只是操作要求比较极限。起跳的正确位置如图 2，角色的手部要在平台下方纹路的横线以下才能成功。





盖特



克制武器

光球余波

攻略要点

盖特不会因我方的攻击而受伤，只有用蓄力炮或 Z 光剑破坏他丢出的光球，让光球的余波打中他才能造成伤害，加上致命的地形，让这场战斗变成了需要玩家集中注意力的消耗战。盖特平时除了丢球，就是跑到玩家当前的所在位置停留一段时间，当 BOSS 的血量到一半以下时，还会用追加攻击破坏平台，因此看到他过来就要立即走开，切记最好让他和我们保持在一条直线上，这样才好让光球的余波击中他。不同的光球作用不同，但这里不建议去老老实实地去躲每一个光球，就不赘述这些光球的效果了，战斗前记得存好生命能源罐拼血。总之破坏光球的时候注意散出去的余波也是能被破坏的，像终极装甲的天星击就很容易在撞破光球的时候把余波也一起消灭。

丧尸西格玛



克制武器

金属锚　落钢刃

攻略要点

因为本作的西格玛并没有完全复活，所以能力十分弱，但掉以轻心还是会损失不少的血量，令第二战更加吃力。丧尸西格玛的动作很慢很慢，在他出手前我们就可以打出大量伤害，而且他的招式并不难躲，这里就不逐个剖析了。虽然 BOSS 很容易对付，但还是要注意他有几率在受到一定程度的伤害后出现吹飞硬直，同时体内散出四颗能量球迅速飞向玩家，此时要快速反向冲刺回避。用杰洛来打的时候别用光剑，最好直接贴身手炮伺候，能迅速将其击杀。



地狱西格玛



克制武器

巨岩冲击　旋坠斩

攻略要点

地狱西格玛的弱点是嘴巴里的炮口，只有他张开的时候才能打到，但不知为何，Z 光剑可以给他大量的伤害，所以本战最好用潜影装甲和杰洛来打，基本砍几刀就差不多搞定了。不过这个形态的西格玛攻击力不低，若不谨慎还是很容易被干掉，但因为他放出的绿色小怪可以打出回复道具，所以不用太过担心。在众多招式中，比较难躲的就是绿色光柱，绿色光柱固定释放 2 组，每一组都是左边放完右边放或者相反，难点在于左、右光柱交替的时间空隙很短，行动慢了就很容易被新的光柱打中，最好时刻盯着光柱消失的时机立马冲过去。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版

关卡收集要素

蜻蜓指挥官

生命上限





▲按着正常道路走到图 1 的位置，往坑里跳下去就能看到了。



在图 1 的位置往上走，走到尽头的位置贴着右侧墙壁下落。

生命能源罐



▲开场下地底，往左走到宽阔的地方，就在这个区域的左上角，需要用刀锋装甲的长距离冲刺或者终极装甲的跳跃 + 天星击来拿，装备高跳、移动加速、冲刺加速组件后也可以直接大跳过去。

脚部装甲（刀锋）



▲开场跳进洞窟里后击破右侧的螳螂往右走。

秘密区域



暴雨巨龟

生命上限



■在关卡最后区域的第二层左侧内部，可以利用这里的装置蹭无敌时间冲过针刺地形获取。

身体装甲（潜影）





▲在关卡最后区域最顶层的右侧，里面有两段尖刺地形，一般来说需要用刀锋装甲的长距离冲刺冲进去拿，其实也可以吸引入口左侧的蝙蝠，利用撞他获得的无敌时间快速冲过去（入口撞一次，中间撞一次）。

秘密区域



▲在关卡最后区域的最底层左侧内部，可以利用这里的装置蹭无敌时间冲过针刺地形。

坚盾扇贝

生命上限



▲中途不要进 BOSS 房间一路走到最底（往秘密区域）就能看到。

武器能源罐



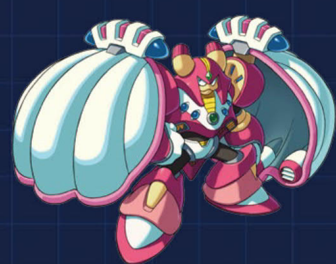
■在秘密区域里的必经之路上。

身体装甲（刀锋）





▲仍然别进 BOSS 房间往下走，在图 1 位置的左侧墙壁有隐藏道路，走过去就能看到（深坑中间有个隐藏平台）。



秘密区域





▲BOSS 房间前用激光打开下方的门，沿着道路一直走就行。

冰雪银狼

生命上限



▲需要先触发烈焰火凤凰的梦魇现象，然后经过有垂直冰块坠落的区域后一直往右走就能进入隐藏区域，就在隐藏区域里，不过需要用杰洛的二段跳或刀锋装甲的向上冲刺才能上去。

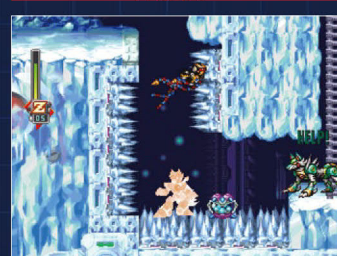
脚部装甲（潜影）





▲经过有垂直冰块坠落的区域后，有斜坡位置的右上方，要用杰洛的二段跳或刀锋装甲的长距离冲刺上去，终极装甲则可以在左侧的高处用跳跃 + 天星击抵达。

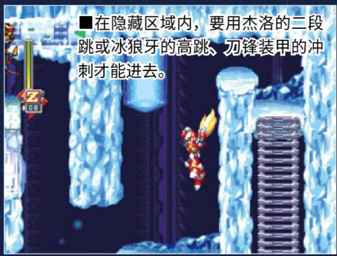
EX 道具



▲在隐藏区域最底层的尖刺上，可以蹭上方的梦魇病毒，利用无敌时间获取。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

秘密区域



■在隐藏区域内，要用杰洛的二段跳或冰狼牙的高跳、刀锋装甲的冲刺才能进去。

烈焰火凤凰

生命上限





▲打完第二个中BOSS后一直往上爬就能看到，但需要用杰洛的二段跳或刀锋装甲的长距离冲刺上去。

生命能源罐



▲秘密区域内可见。

手部装甲（潜影）



■前往秘密区域的途中可见。



秘密区域



■拿完生命上限道具后一直沿着往上的道路走到底。

无限水蚤

生命上限 & 手部装甲



▲进入秘密区域后往左走。

秘密区域



■打完第二个中 BOSS 就能看到了。

比较难救的人质



▲秘密区域 BOSS 房间平台下方的 3 个人质距离梦魇病毒十分近，特别是中间的那位，即使没救到掉坑死了，他也会在画面黑屏前被附身，因此建议不要从左侧的吊绳走过来，最好蓄力从 BOSS 房前的平台跳下去把握人质的位置情况，看准时机射击将梦魇病毒消灭，只要能第一时间救到中间的人质，那么即便摔死也是值得的。

金属鲨

生命上限



▲关卡的末尾就能看到。

头部装甲（潜影）



■前往秘密区域的路上可见。

秘密区域





▲经过第二片有压榨机的区域后继续往左走，如果触发了大地金龟子的梦魇现象，必须把这里的方块全部破坏，否则根本来不及通过左侧被挤压的长路。到达下层后，中间的坑要用刀锋装甲的长距离冲刺（用爆裂冰块垫脚再跳）或终极装甲的跳跃 + 天星击越过去才能到达另一边。

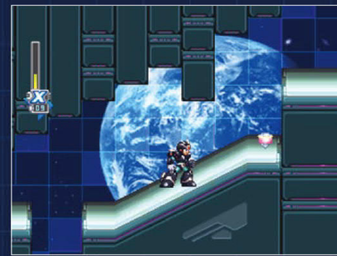
比较难救的人质



▲在第二片压榨机的区域中，会遇上两组人质和梦魇病毒卡在压榨机里的情况，在压榨机完全脱离前，人质就有可能被附身，而玩家只能在旁边干瞪眼，其实这个时候只要稍微往回走，让人质移出屏幕外，梦魇病毒就不会去附身，反而会往玩家这边飞来。

大地金龟子

生命上限



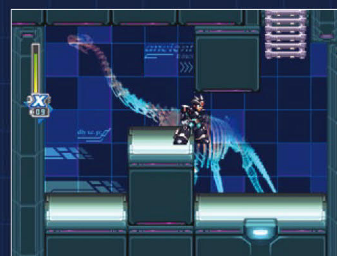
▲在第三、四个图腾随机区域中，有爬坡区域的路上。

头部装甲（刀锋）



▲在第三、四个图腾随机区域中，一进去就能看到了。

秘密区域





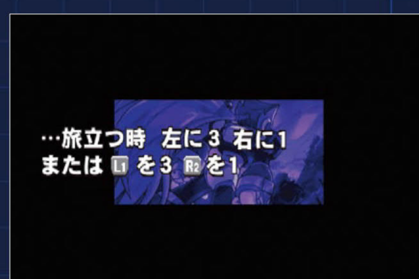
▲在第三、四个图腾随机区域中，进去如果是一个有爬梯的场景，那么继续往下走就能看到。

游戏秘技

本作的秘技指令简化了很多，只要在标题画面对着开始游戏的选项输入即可。注意杰洛的秘技要将其收复才能生效。此外，虽然杰洛的光剑攻击动作有所变化，但仍然是可以使用前两作的速杀法。

艾克斯究极装甲：方向键← ×3，方向键→ ×1

黑色杰洛：L1 键 ×3、R2 键 ×1



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



洛克人 X7

ロックマン X7

2003 年 7 月 17 日

■剧情简介

西格玛再次被消灭，杰洛也修复了伤势回归了反乱战警的队伍，但艾克斯却受不了自己良心的谴责，以“不想再伤害同为雷普利机器人的同胞”为由退居二线，这使得反乱战警的总体战斗力直线下降，雷普利机器人的犯罪率日益增加。就在这时，一群民间雷普利机器人自发组织了自警团——“红色警戒”，他们虽然是非法组织，但和反乱战警一样只针对非正规品下手，在反乱战警势力弱化的现今，红色警戒反而得到了更多人的推崇。然而不知从何时开始，红色警戒的成员显得有些异样，他们处置非正规品的行为变得更加粗暴，甚至组织成员内斗的情况也开始出现。艾克赛尔——红色警戒的一员察觉事情不妙，便偷偷溜出了组织自行展开调查，不料被一个巨大的非正规品盯上，就在逃亡的途中，他遇到了来此执行任务的杰洛……

系统特色

2D&3D

《X7》的平台转到了 PS2，画面也变成了 3D，同时对应当时的 3D 潮流加入了 3D 视角的玩法，于是玩家在游戏里既可以体验 2D 玩法，也可以玩到 3D 的《洛克人 X》。把 2D 和 3D 玩法融合的想法虽然很好，但游戏的实际表现却不如人意，粗糙的建模和糟糕的游戏手感令游戏体验相比前作直线下降，远程角色也因为自动瞄准的设定玩起来极其无聊。

双人组队

本作可以选择两个角色同时出击，一开始虽然只有艾克赛尔和杰洛，但在救出 64 名人质后艾克斯也会重返战场成为第三名可选角色，在艾克斯拿齐装甲后，装甲体会作为第四个可选角色出现在列表里。

人质 & 养成

《X6》的救援人质设定在本作仍有保留，不过他们这次只要一受到敌人的攻击就会直接死亡，令救援比前作更有难度。救出特定人质便能获得生命上限、能源上限和养成角色的道具，和前作差不多，不过强化零件融入到了角色养成系统里，8 大 BOSS 每关藏有 2 个人质持有养成道具，总计 16 个，每个角色需要消耗 12 个道具才能把每个项目升级完毕。角色的养成项目分为 POWER、SPEED、SPECIAL 三类，下面列出升级对应的内容。



项目 / 角色		艾克斯	杰洛	艾克赛尔
Power	1	普通射击时有 30% 几率射出高攻击力的蓝色子弹	光剑斩击时有 30% 几率使出更高攻击力的斩击	普通射击时有 30% 几率射出高攻击力的蓝色子弹
	2	普通射击时有 50% 几率射出高攻击力的蓝色子弹	光剑斩击时有 50% 几率使出更高攻击力的斩击	普通射击时有 50% 几率射出高攻击力的蓝色子弹
	3	受到的伤害减半	受到的伤害减半	受到的伤害减半
	4	普通射击的射程延长	所有武器的攻击范围扩大	普通射击的射程延长
Speed	1	普通射击的连射数增加	光剑连击数 +1	普通射击的连射数增加
	2	普通射击的射速提升	光剑连击数 +2	普通射击的射速提升
	3	冲刺速度提升	冲刺速度提升	冲刺速度提升
	4	蓄力速度提升	光剑连击数 +3	滞空能力的移动速度提升
Special	1	获得回复道具的效果提升	获得回复道具的效果提升	获得回复道具的效果提升
	2	受伤后获得的无敌时间延长	受伤后获得的无敌时间延长	受伤后获得的无敌时间延长
	3	受伤后获得的无敌时间再次延长	受伤后获得的无敌时间再次延长	受伤后获得的无敌时间再次延长
	4	敌人掉落道具的几率提升	必杀技的威力提升	翻滚动作的无敌判定中追加攻击判定

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

装甲介绍

滑行装甲



头部 能吸收更远处的掉落道具

身体 追加新的特殊武器千兆攻击，使用时游戏静止，范围全屏。受伤时将伤害转化为千兆攻击的武器能源

手部 可用特殊武器蓄力。增加炮击射程，原二段蓄力炮周围追加 3 颗小型追踪子弹

脚部 在空中时按下跳跃键能往前方滑翔，途中能用方向键调整方向，滑翔动作在落地或受到伤害时停止

BOSS 要点

8 大 BOSS 克制关系



巨蝎





攻略要点

序关的 BOSS，头部是弱点。它的攻击速度很慢，跳起来打头几下就能解决，没什么难度。

战士金刚



攻略要点

战斗场地为环形，拉远距离射击即可。BOSS 的小石盾跳起来可躲，生命值较低的时候放出的巨大石盾可用杰洛的二段跳避开，没有用杰洛的话跑到两个石盾的汇合点等它们自爆即可。

绝影袋鼠



攻略要点

第一次与他对战可乘坐机甲，但机甲的伤害仅对乘坐机甲的 BOSS 有点用，对本体的伤害微乎其微，建议下来打。BOSS 本体较为灵活，建议用远程角色应战（最好是艾克斯），无论是乘坐机甲的 BOSS 还是其本体，都只要拉开距离射击即可。打本体的时候要看准他跳跃的节奏再出手，以免被其避开打空。

龙卷洋葱



攻略要点

BOSS 的行动方式分为两个阶段，第一阶段只会不断地旋转跳舞追赶玩家，第二阶段则会拉远距离，用身上的装甲组成阵型推进。第一阶段建议用杰洛，使用击败战士金刚后学会的狱门剑原地站桩等 BOSS 自己撞过来即可；第二阶段则要用远程角色在 BOSS 装甲飞出后绕开进行反击。

喷射飞鱼



攻略要点

BOSS 平时会跳到水里，然后从玩家所在平台的某一处跳出来偷袭。BOSS 属于擅长近身攻击的类型，总是会追着人跑，最好用克制武器封住他的行动，这里建议用杰洛击败龙卷洋葱习得的雷神升，在 BOSS 上陆后赶快来一刀，几次就能搞定，使用的时候要注意冲刺的距离，以免撞上 BOSS。

烈火土狼

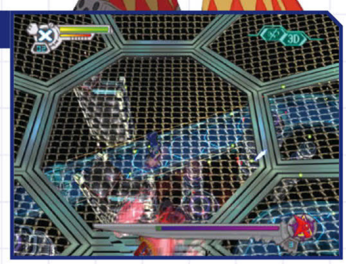


攻略要点

本场 BOSS 战的风格比较新颖，BOSS 一开始会在场地旁边的木马上放出分身追击玩家，我们需要攻击木马的脚让它停止行动，然后顺着脚爬到木马背上才能找到 BOSS 本体（爬的时候当心视角转换），之后 BOSS 与他的两个分身会在背上绕着玩家三人转，要看准真身再攻击才能奏效。BOSS 在三人转阶段会与分身一起朝着玩家不断地丢出火球，此外还有木马的导弹干扰，把战斗难度提升了不少，还是建议学会克制武器再来打，克制武器可以将 BOSS 打出特殊硬直，从而让他停止攻击，反复操作就能把他虐杀了。



暴走野猪



攻略要点

BOSS 的招式只要跳起来就能躲，但由于其速度较快，所以还是要小心，一旦被打到还是很痛的。本场战斗建议让艾克赛尔上场，首先杰洛近战不适合打这种速度快的敌人，其次就是艾克斯的蓄力炮较大，容易撞上场地周边的斜坡而抵消。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

狂风乌鸦



攻略要点

BOSS 的招式数量很少也很容易躲，总体难度不大，远程角色拉远距离射击，杰洛则用克制武器飞影刃直接把他丢到死。

狙击食蚁兽



攻略要点

食蚁兽应该是本作最麻烦的 BOSS 了，他只要一被打中就会绕进背景里，然后放出各种小东西来干扰。走位的时候一定要注意附在地板上的蚂蚁地雷。

道路破坏者



克制武器

スナイプミサイル
飞影刃

攻略要点

这一关难的就是前面的跑路，BOSS 就没什么难度了，绕到它的背后一顿输出即可。

雷德



克制武器

エクスプロ - ジョン
破断击

攻略要点

与雷德战斗的场地比较恶心，一旦不小心跳下去就前功尽弃，这里建议用艾克斯的滑行装甲来战斗，跳跃的时候盯紧角色正下方的影子，只要影子出现在平台上就可以安全下落。雷德前期只会以“分身攻击→龙卷风攻击”的模式进攻，分身只会原地不动，立马跳到另一个平台就行，但要注意雷德只要一被打中就会丢出镰刀反击，最好别离得太近。龙卷风攻击只要看准脚底是否有攻击的提示就行了。雷德的生命值在一半以下时，还会追加剑气攻击，只要侧向跳开就可以了，其他方面与之前没有什么区别，总而言之就是要有耐心，稳扎稳打。



西格玛



克制武器

ウインドカッタ -
双燕舞

攻略要点

西格玛只要被克制武器打中就会陷入特殊硬直，之后只要反复操作就能把他磨死，这里就不一一介绍他的攻击方法了。本战建议用杰洛来战斗，如图站在左下角的方块上看准 BOSS 的位置丢双燕舞就行，除了 BOSS 闪现到左侧背景的攻击外（往右边慢慢走就能躲开），其他位置都能立即用克制武器压制。

西格玛 - 第二形态



克制武器

エクスプロ - ジョン
破断击

攻略要点

西格玛这个形态的攻击力一般般，前期先注意回避他的能量弹，还有飞远后迅速靠近的巨拳，当他靠近用喷火的时候用艾克斯的喷射飞鱼特殊武器蓄力（スプラッシュレーザー）攻击就能一招削减其大量生命值，反复几次就能搞定，难度不大。

关卡收集要素

注：人质的位置请参考本期光盘。

战士金刚

生命上限



□位于进入斜坡前的某个挨着柱子的石柱型敌人内，破坏它就能看到了。

脚部装甲





▲关卡后期有一组叠起来的两个石柱型敌人，先破坏下面的，然后从右墙爬上去再跳回上方的石柱顶上，再往左跳。

EX 道具



▲在关卡最后的石柱型敌人左上方，用杰洛站在它的顶上，趁其升起的时候往左侧二段跳。

较难救援的人质



▲本关第一名人质挨着敌人，这种敌人可用艾克赛尔的复制弹复制变身，同时他们是被动型敌人，只要不攻击他，他便不会做出攻击行为，因此看到第一名人质后千万别急着攻击。



▲艾克赛尔可以变身成上述的敌人踩刺而行。在下了斜坡后，复制石柱上的该类敌人并往左下走，这个区域有需要救援的人质别漏了。

喷射飞鱼

生命上限



□第三艘船的箱子后面。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

生命能源罐



▲第二艘船的箱子后面。

龙卷洋葱

生命上限



▲第二区域的路上可见，要站在道具上方的平台等平台消失才能拿。

较难救援的人质



▲本关第一区域的人质可能会被中BOSS误杀，所以前进的时候最好等中 BOSS 的攻击结束了再走。

绝影袋鼠

生命上限



▲第四区域的高台上。

生命能源罐



▲第四区域的高台上。

烈火土狼

生命上限



▲第二区域的必经之路上。

手部装甲



▲在第一区域的末尾，打败第二个龙头后，走到该平台下面。



较难救援的人质



▲第一区域前期会出现艾克赛尔能复制的敌人，复制他们后，站在高台上便能飞到下一个高台，如法炮制到最后能救到一个在高空的人质。



▲第一区域后期有很多在人质身边的定时炸弹，路上的障碍也很麻烦，人质很容易在我们赶过去之前就被炸死。这里有一个方法，就是触发定时炸弹后立即往回跑，让人质和炸弹移出屏幕之外（要跑远一点），之后再回来，就会看见炸弹没了人质还在。



▲第二区域在拿生命上限道具前的平台附近还有一个容易被忽略的平台，要用艾克赛尔或滑行装甲飞过去，这里有一名人质。

暴走野猪

生命上限



▲赛道的最后，在道路的右侧。

武器能源罐



▲开场不久能看到有很多箱子的路段，就在这段路的左侧。

狙击食蚁兽

生命上限



▲第二区域前期，从图 1 的位置进入颠倒世界，然后找到另一个颠倒点跳进去。

头部装甲





▲第二区域后期，从图 1 的位置进入颠倒世界，然后往右走抵达大面积的橙色平台，从颠倒点跳进去。

狂风乌鸦

生命上限



▲第二次跳上红色飞机后，飞机会开始失控并坠毁，坠毁的途中就能看见，但因为高低差和落脚点不稳定的原因，可能要试很多次才能拿到。

身体装甲





▲ BOSS 房间前的区域往左走到尽头。

较难救援的人质



▲第二区域一开始的左侧平台上有人质，但前方有一个会横扫激光的炮台，最好先沿着右边的路往前走，把炮台全部拆了再来救人。

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



洛克人 X8

ロックマン X8

2005 年 3 月 10 日

■剧情简介

因西格玛多次动乱的影响，地球的环境日益恶化，人类只好计划迁至月球居住，开始建造通往月球的轨道电梯，这一行动被称为“雅各计划”。轨道输送带“雅各”完成后，人类便开始将新世代的雷普利机器人送往月球，让他们开始建造供人类生存的城市。所谓的新世代，就是类似艾克赛尔那样会借助其他机器人的 DNA 变身的新型机器人，可以利用这个特定实现“一机多用”，十分方便。

某天，轨道运输带的一个货箱出现了问题，艾克斯前往调查的时候发现里面装载的新世代机器人竟然是一群西格玛！正当艾克斯不知所措的时候，运输带管理人露明妮现身，原来他们在进行复制的时候把当时最强的西格玛作为参考，借此在警卫方面会更加安全，同时她又称，新世代雷普利机器人拥有抵抗所有病毒的性能，不必担心……然而过了不久，雅各周边出现了非正规品的反应，艾克斯众人赶到现场，居然遇到了早已被艾克斯消灭许久的霸法，霸法宣称“新世界即将到来”后扛着失去意识的露明妮离去，为了救出露明妮，查明“新世界”的真相，反乱战警三人组再度出击！

系统特色

2.5D 的游戏模式

经历《X7》的失败后，《X8》完全舍弃了 3D 玩法，在保留 3D 建模的基础上回归横版射击风格。此外角色动作完全重做，让每个角色的操作手感都得到了很大的提升。

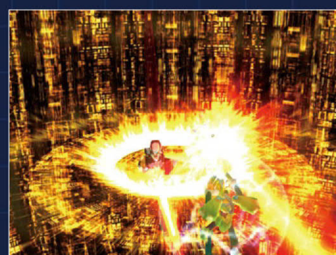
破防

本作中，部分敌人自带防御机能，要先用特定招式破防才能给予它们伤害。艾克斯的二段蓄力、杰洛的三段斩最后一下、艾克赛尔的蓝色子弹均有破防效果，此外，杰洛的某些武器可直接破防，记得多多利用。

双人组队系统

从《X7》继承而来的系统，仍然可选 2 名角色出战。在角色被敌人拘束时可进行换人，帮伙伴解除拘束状态，而且这次在一名角色死亡后，剩下的角色会立即出场续关（即死地形除外），让攻关更容易。

双重攻击



本作在以往的基础上增加了双重攻击量表，在双人出击的情况下，只要在关卡中不断连击杀敌，就能让双重攻击量表增加，量表全满的时候便可以使出双重攻击一扫群敌，对 BOSS 也能造成不小的伤害。此外，在我方一名角色死亡后，积满双重攻击量表还能让伙伴复活。

研究室

以往关卡中固有的装甲、能源罐、生命上限道具收集要素只剩下装甲，另外两种全部归类到全新的研究室中。在研究室里，玩家能花费金属开发辅助道具或升级角色的能力，不过某些强化项目需要去关卡里收集稀有金属才能进行开发。另外，已开发的项目会继承到下一周目的游戏中。

奖励游戏

当玩家在关卡中死亡后立即返回研究室，达到一定次数后便会开启被称为奖励游戏的特殊关卡，已开启的奖励游戏会继承到下一周目的游戏中。奖励游戏分布在其中几个关卡内，只能让一个角色出击。每个游戏的玩法各不相同，下面逐个列出。



关卡位置	游戏说明
诺亚公园	不断地清理出现的敌人
舵罗尔亚基地	挑战 8 个 BOSS
南极冰山	通过障碍抵达终点
火山地狱	不断地往下走

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

装甲介绍

伊卡洛斯装甲



全套效果 追加特殊武器千兆爆破，攻击全屏的敌人。该特殊武器的能源会徐徐回复，武器能源槽越多，伤害越高

头部 跳跃时产生冲击波，能攻击头顶的敌人

身体 受到的伤害减半，取消受伤硬直；生命槽的红色部分不会随时间减少

手部 可用特殊武器蓄力。普通子弹改为原蓄力一阶段的炮击，以此类推，二段蓄力为有贯通性质的照射激光

脚部 能跳得更高

赫密士装甲



全套效果 追加特殊武器 EX 驱动，发动后缓缓消耗特殊武器槽，获得蓄力加速、移动加速、低伤害无效的效果，此外蓄力炮的 3 发散射弹改为 5 发。该特殊武器的能源会徐徐回复，只要有能源即可发动

头部 蓄力速度加快

身体 低于 2 点伤害的攻击全部无效（仍有硬直动作）；受到高于 2 点的伤害时，获得等量的金属；生命槽的红色部分不会随时间减少

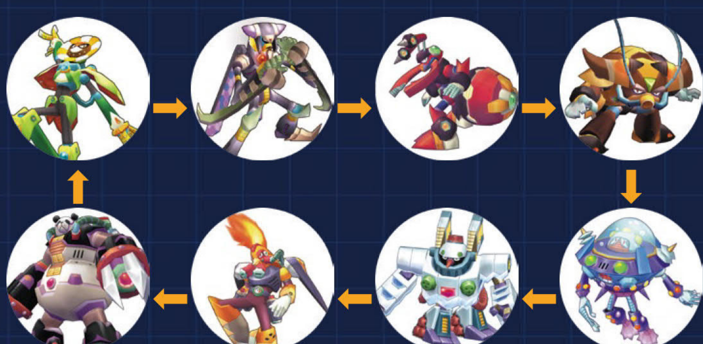
手部 可用特殊武器蓄力。三段蓄力炮改为三向的二阶段蓄力炮

脚部 冲刺时自身无敌

BOSS 要点

注：获得武器和克制武器的第二项为杰洛的招式。

8 大 BOSS 克制关系



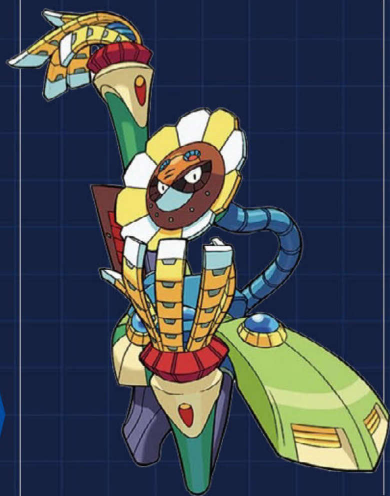
Crabz-Y

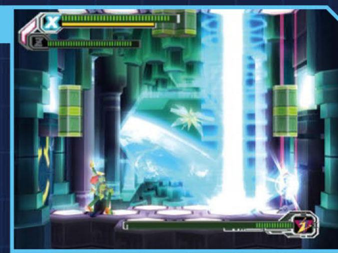


攻略要点

序关的 BOSS，要先破防才能给予伤害。由于 BOSS 在破防后只要受到一段伤害就会复原，因此建议用艾克斯的蓄力炮打。

光学向日葵





攻略要点

光学向日葵能改变战斗环境，比较难缠的技能就是中期会用的上下激光，要借助其制造的平台挡住。BOSS 的必杀技是指定向的激光照射，在射出之前都会锁定玩家的所在位置，要在锁定红激光聚合的瞬间冲刺才能安全躲开。另外，被 BOSS 的圆球束缚的时候可以切换角色进行援救。

重力蚂蚁



攻略要点

重力蚂蚁主要利用方块进行攻击，本体没有战斗力，战斗的时候别离他太近就行。他的必杀技是在空中不断落下大方块，一开始因为 BOSS 在右边，所以我们要往左侧回避，等 BOSS 钻地后，就到右侧不断用冲刺闪避上方的方块即可（在左侧的话最后必定会被砸一下）。

暗黑螳螂



攻略要点

BOSS 很喜欢爬墙跳来跳去，我们要在地面引他下来才有进攻的机会，但在地上的时候要小心被它捕食，一旦被打中就要立即呼叫同伴救援。BOSS 的必杀技是能波及半个屏幕的大镰刀，看准他举手的方向往另一侧走即可。

高压电水母



攻略要点

场地两侧是坑，走位的时候要小心。BOSS 的威胁其实不大，主要还是小心别被他放出的小水母撞下平台。他的必杀技是全场放电，放电前能在平台上看到明显的回避空隙，走到那里等他放完电即可。用白色艾克赛尔的场合，还可以直接跳出平台持续射击（空中射击永久滞空），等必杀技放完了再回到平台上。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

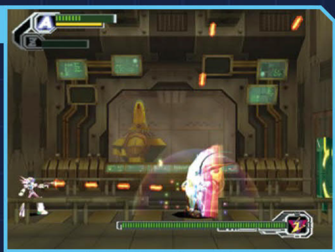
竹林猫熊



攻略要点

第一次打这个BOSS的时候可以乘坐机甲，难度骤然降低。平时BOSS会以火力压制场面，招式的范围也比较大，较难躲避，建议拿到克制武器后再来挑战。BOSS的必杀技是威力超高的一拳，最好用杰洛的二段跳躲开。机甲吃下这一拳必定爆炸，前期没提升过生命上限的角色接下这一招基本就是秒杀。

矿岩三叶虫



攻略要点

矿岩三叶虫的身上披着坚甲，要先破防才能继续输出。BOSS平时会丢能反弹的小球，不过这些球的移动速度不算快，看准轨迹回避再输出就行，若BOSS在场地里召唤水晶墙，那么最好立即靠近水晶墙引它砸过来，否则会阻碍我们的回避行动。BOSS的必杀技是不断召唤水晶往场地另一边移动，只要不断地跳跃越过它们就行，回避难度不大。



冰天雪人



攻略要点

冰天雪人基本以跳跃、冲刺＋近战攻击为主，有时候会在一侧射出冰锥，只要拉远距离就能轻松避开。他比较难缠的一招就是潜地升龙拳，最好爬墙等待，或是用跳跃冲刺来进行移动。BOSS的必杀技是往空中散布徐徐落下的雪花，由于雪花的下降速度很缓慢，只要输出足够即可在碰到雪花前将BOSS击杀，若来不及干掉BOSS，跑远慢慢把雪花打碎也是可以的。

灼火雄鸡





攻略要点

灼火雄鸡的攻击速度很快，平时最好远离，等他出招了再反击，若有克制武器便能把它冻结，令战斗难度大幅下降。BOSS的血量下降到一定程度后，会跳到背景咆哮，令场景的地台时升时降，缩小了我们的回避范围，不过他的地火遇到阶梯也无法烧下去，只要专心躲开其飞踢就好。BOSS的必杀技是在场地两侧生火，缩小战斗空间，此时他的攻击模式与一阶段相同，如法炮制即可。

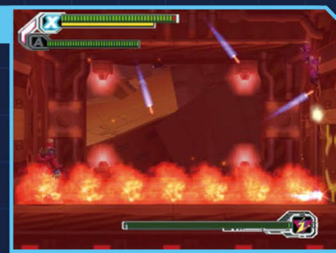
霸法



攻略要点

虽然游戏里面能遇到数次霸法，但他的攻击方式基本一致，主要就是不断地在空中放散弹，拉远距离从空隙钻过去就好。当霸法作为BOSS时，他还会用必杀技——六角闪电，每条闪电移动的时候有几率突然消失一秒，可以趁这个时机钻过去，当然用艾克斯的脚部装甲H——无敌冲刺来回避效果更佳。

西格玛（复制体）



攻略要点

毕竟是复制体，所以这个西格玛不算强，鉴于他后期会放火烧地板，还是用远程角色挑战最好。

恶魔西格玛





攻略要点

西格玛只要被克制武器打中就会陷入特殊硬直，之后只要反复操作就能把他磨死，这里就不一一介绍他的攻击方法了。本战建议用杰洛来战斗，如图站在左下角的方块上看准BOSS的位置丢双燕舞就行，除了BOSS闪现到左侧背景的攻击外（往右边慢慢走就能躲开），其他位置都能立即用克制武器压制。

露明妮



攻略要点

露明妮身边围着8个BOSS的DNA，吃下去后就会使用对应BOSS的必杀技，难度并不大。另外她和灼火雄鸡一样，在生命值低下的时候会放火围住场地两侧，缩小我们的回避空间，要速战速决。

天使露明妮



攻略要点

第二阶段的露明妮比之前难对付不少，首先要注意与其战斗的平台两侧有坑，一旦掉下去就要重打第一形态。BOSS平时只会待在场地右侧，但她身边有防护罩护身，需要破防后在防护罩修复前尽快输出，建议用艾克斯的蓄力炮破防，艾克赛尔跳起来连射进攻。当BOSS的生命残余不多时会有特殊的演出，之后场地两侧渐渐变暗，在全屏暗下来之前必须把BOSS打败，否则我方强制死亡。BOSS在这个阶段不会攻击，只会以三重防御的姿态不断闪现，要看准她出现的地点立即攻击。本关的双重攻击最好留到她身上，完全破防后一个双重攻击刚好能带走。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

关卡收集要素

注：标明“挖掘”的紫色金属均要用艾克斯的水晶墙蓄力获取。

诺亚公园

红色金属 ×2





▲序关就能拿，先打图 1 的机关，然后再回到之前宽阔地形的左上角。

紫色金属（挖掘）



▲关卡刚开始的位置。



▲关卡前期的河流中央。



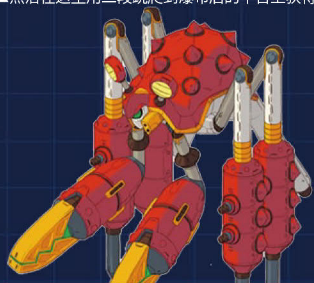
▲第二个特殊房间中央。

全武器源





▲杰洛在这里用二段跳爬到瀑布后的平台上获得。



震荡吸收器（艾克赛尔）





▲在艾克斯拿到伊卡洛斯的头部装甲后，在打小蝙蝠的特殊房间后面，用跳跃顶碎头顶的岩石再爬上去。

手部装甲 I





▲序关后再次挑战本关，原本在大蜜蜂下方关闭的门打开了，里面就是。

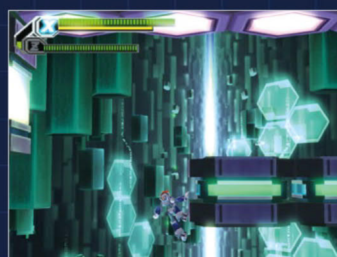
舵罗尔亚基地

紫色金属（挖掘）



■关卡刚开始的位置。

武器转换（杰洛）





▲打完第五个训练项目后，先爬到下个项目的门口前，再沿着该平台左侧边缘下去，往右边冲刺。



金属发电器



■训练项目全部拿到最高评价，在最后的房间里出现。

生命能源槽



■训练项目几乎全部拿到最高评价（有一个非最高评价即可），在最后的房间里出现。

手部装甲 H





▲要先习得重力蚂蚁的招式再来。打完第六个训练项目后，在下一个项目的门口前往左边跳，用重力蚂蚁的招式破坏挡路的柱子。

神秘堡垒

K 拳（杰洛）





▲经过会旋转的区域，来到右侧有阶梯的地方，贴着左墙往上爬，再用杰洛的二段跳到上面。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

B 搜索（杰洛）



▲关卡后期，在一个边缘都是尖刺的区域的左下角，建议用艾克赛尔变身成前期的橙色敌人（不怕尖刺）下去拿。

头部装甲 I





▲经过特殊房间后的第一个区域，先触碰两次绿色按钮，然后再通过右侧的尖刺地形抵达深处的传送点。可以先用艾克赛尔夺取前期橙色敌人的 DNA（不怕尖刺）变身过去，也可以利用杂兵给自己无敌时间再冲过去。

黑暗地域

紫色金属（挖掘）



▲第一个特殊房间的中央。



▲第二个特殊房间的中央。

发电机







▲在有探照灯的区域，用艾克赛尔夺取绿色杂兵的 DNA，在第一层的末尾往左跳并爬上去，来到发电室，变身后对着打瞌睡的守卫敬礼（特殊攻击键），然后他会帮我们开门，进去后用运转发电机。

生命能源槽

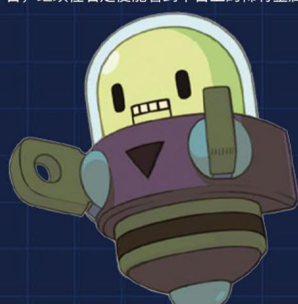


■发电室中间的地板。

盾牌装甲（艾克赛尔）



▲发电机启动后出门往回走，此时道路上方出现平台，继续往右走便能看到平台上的稀有金属。

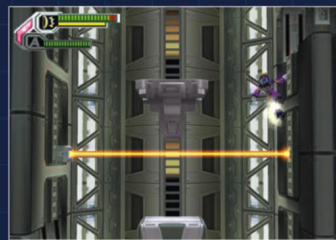


D 剑（杰洛）



▲发电机启动后出门跳下去继续走，在该区域的门口前，用杰洛的二段跳或艾克斯装备脚部装甲 I 后的高跳抵达门口上方的平台。

身体装甲 H





▲最后一个升降梯区域一直沿着右边的墙往上爬。



火箭森林

紫色金属（挖掘）



▲关卡开始后经过两个箱子，在输送带前的圆形标记处。



■第一次遇到机器人敌人后，斜坡输送带前的圆形标记处。



▲经过特殊房间后，来到有两个升降台的区域，在两个升降台中间的立足点。



▲关卡最后的必经之路上。

武器转换（艾克斯）







▲在关卡前期的圆形水池附近，用艾克赛尔夺取蓝色敌人的 DNA，然后经过特殊房间来到有两个升降台的区域，在这里左下角变身成球钻进去。

双倍无敌（艾克赛尔）



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



▲第二次能乘坐机甲的地点（上一个稀有金属附近），把机甲运送到上层最后的升降台处，脱离射击升降台开关把机甲升上去，然后利用机甲破坏挡路的箱子，在有圆形标记的地方水晶墙蓄力。

盾牌装甲（杰洛）





▲首先要先开发晶片“刺针保护罩”，然后把机甲运送到关卡末尾，等机甲沿着针刺滚轮进去后，我们也从这里进去到最里面乘上机甲即可。

脚部装甲 I





▲乘坐机甲通过特殊房间，把机甲运送到升降台并上升后，乘坐机甲往左飞，最后脱离抵达门口上方的平台。



金属村

紫色金属（挖掘）



▲关卡刚开始的巨大机器人掉下来的地方，要回程才能拿。

全生命源



▲关卡开始不久能看到一个大骨架，爬上去并跳到第二个骨头上，再往右边跳跃冲刺。

双倍无敌（杰洛）





▲回程时，在如图处用艾克赛尔的空中滑行、杰洛的雷光闪、艾克斯的天星击往左沿着钢架走到最后。

开发费折扣



▲在回程时看到的第一个坑里。

身体装甲 I



▲回程时，油桶前的岩石全都碎了，用灼火雄鸡的武器把油桶全部引爆。

南极冰山

震荡吸收器（杰洛）





▲脱离摩托后，先用杰洛的二段跳抵达右上方的平台，再用艾克赛尔的空中滑行、杰洛的雷光闪（空中用）、艾克斯的天星击抵达左侧的门框上。

头部装甲 H



▲脱离摩托后，先用杰洛的二段跳抵达右上方的平台，用光学向日葵的招式把冰块融化。

火山地狱

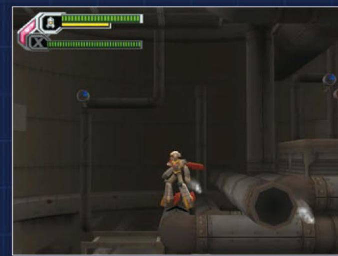
紫色金属（挖掘）



▲经过第一段下落区域后来到设施内部，就在一开始道路右上方的平台上。

T 通讯







▲进入设施后走到最底，有一种会飞的敌人，用艾克赛尔夺取他的 DNA 后返回该区域最开始往下一层的平台处的第二个台阶（自杀省事），变身升空，往左边一直飞，钻到洞里。

双倍无敌（艾克斯）





▲拿到杰洛的 T 通讯后，返回本关卡的设施内部，在预见有电磁场的敌人的位置，换上 T 通讯用重力蚂蚁的招式“大烈锤”敲碎地板，掉下去。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

武器能源槽





▲走出设施，到达第二个下落区域的开头，沿着左侧的平台往上走，最后来到右上方的房间内。

脚部装甲 H





▲在设施内部往下走的途中可见胶囊，往下走一点后，可以沿着左侧的墙壁往上爬过来。

游戏秘技

隐藏角色 & 道具

注：该要素只能在 EASY 以外的难度获得。



艾克斯终极装甲

角色能力：按↑ + 特殊攻击键能使出升龙拳；伤害减半，受伤无硬直且生命槽红色部分不会随时间减少；特殊武器可蓄力且不消耗能源，三段蓄力炮改为等离子炮；冲刺时无敌，跳得更高。可使用威力强大的天星击，武器能源越多伤害越高，该武器能源的回复速度极快。

获得条件：通关并让艾克斯的成长度达到 100%。

白色艾克赛尔

角色能力：变身时间无限，空中射击时能永久滞空。

获得条件：通关并让艾克赛尔的成长度达到 100%，并让其击用双重攻击打败露明妮。

黑色杰洛

角色能力：攻击力更高。

获得条件：通关并让杰洛的成长度达到 100%。

领航员参战

角色能力：三个领航员的能力分别对应艾克斯、杰洛和艾克赛尔，蕾娅也能用Σ刃，但艾丽娅没有装甲系统。

获得条件：对应领航员使用一定次数后，在研究室解锁对应武器的购买权。

Σ刃

道具性能：普通攻击均带破防效果。

获得条件：通关后可在研究室购买。

快速积攒金属的方法

拿到艾克斯的终极装甲后，打能罗尔亚基地的奖励游戏是最快的赚钱方法，但在满足这些条件的时候玩家都已经到游戏后期了。在这之前，可以让艾克斯装备头部装甲 H 和手部装甲 I 到金属村，在打完大机器人回程的路上，不断地在大机器人背后用蓄力攻击（激光），射击的时候立马蓄力，攻击完毕后往前走一步继续射击，这样如此反复，走到最后可以积攒 8000 左右的金属，最好配上杰洛，以便获得路上的紫色金属。



隐藏指令

在标题画面 Press Options 界面输入以下指令，成功时能听到特殊音效。秘技适用 Easy 以外的难度，即便是存档也能立即生效。

艾克斯终极装甲：方向键← ×3、方向键→ ×3、方向键← ×4、方向键→ ×4

白色艾克赛尔：L2 键 ×3、R2 键 ×3、L2 键 ×3、R2 键 ×1

黑色杰洛：L1 键 ×2、R1 键 ×2、L1 键 ×4

解锁艾丽娅武器的购买权：↓、R1、↑、L1、□、×、△、○

解锁蕾娅武器的购买权：□、□、→、×、R1

解锁柏拉图武器的购买权：R1、×、←、□、□

解锁Σ刃购买权：L3、L3、R3，重复按 4 遍

舵罗尔亚基地必定出现剪刀人特殊训练：←、○、↑、△、↓、×、→、□、L1、R1、L2、R2



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

白金攻略

奖杯总数（合集1）	53	铜杯	38	银杯	13	金杯	1	白金	1
奖杯总数（合集2）	53	铜杯	38	银杯	13	金杯	1	白金	1

白金综述

白金难度	3/10
白金所需时间	30小时
在线奖杯	无
最少通关次数	11
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

游戏的奖杯大多来于作品的完美通关，只要熟悉每个作品的话就能迅速白金，即便不熟悉作品的玩家，也可以利用每代的秘技降低通关难度。对笔者个人而言，从游戏难度来讲较难白金的是《X3》，从体验来讲较难白金的则是《X7》，最花时间的应该是《X8》，但总体而言只要有点耐心，白金完全不是事儿。



洛克人X 遗产合集 1

正义的反乱战警（白金）
取得条件 获得所有其他奖杯

来看看吧（铜杯）
取得条件 在Museum的Gallery中观看四部作品总计20张以上的图片，然后将游戏背景图改为Special款
奖杯说明 Special款背景图有2张，通关一部作品可得一张，拿到半数以上奖杯时可得第二张，然后在每部作品里调出设置菜单，在Wallpaper里选择背景图即可。

偶尔也来聆听一下（铜杯）
取得条件 在Museum的Music Player中听完10首曲目后，聆听隐藏曲目
奖杯说明 10首曲目必须完全听完才算，所以建议选完成关卡、获得武器、第一次进关卡刷出BOSS介绍的音乐。隐藏曲目指的是X挑战歌单里的最后一首“Give it a shot（Extended）”，要先完成一遍X挑战才会解锁。

RE;FUTURE（铜杯）
取得条件 在Option选项中进入Staff，观看工作人员名单，并听到隐藏曲目“RE:FUTURE”
奖杯说明 观看工作人员名单时，可操作艾克斯破坏屏幕里的文字，破坏一定数量后，屏幕左下角会出现音符标记，然后就可以放置不管等跳杯了。

好奇心（铜杯）
取得条件 通关任一部作品不同版本的序关

前半制霸（金杯）
取得条件 《洛克人X》、《X2》、《X3》、《X4》全部通关

第一击（铜杯）
取得条件 在《X1》中打倒8大BOSS的任意一个

愤怒象！（铜杯）
取得条件 在《X1》中切断燃烧猛象的鼻子
奖杯说明 切断鼻子并非用克制武器，而是用回镖锹形虫的特殊武器来达成。

无防备犰狳（铜杯）
取得条件 在《X1》中剥除装甲犰狳的装甲
奖杯说明 要用其克制武器才能达成。

落马！（铜杯）
取得条件 在《X1》中破坏敌人的机甲

用此来作为终结！（铜杯）
取得条件 在《X1》中用手部装甲的最高阶段蓄力炮打败任一BOSS

同心协力（铜杯）
取得条件 在《X1》中获得杰洛的手部部件
奖杯说明 在不拿手部装甲的情况下进入最终关第一关，击败霸法后获得。

生命FULL（铜杯）
取得条件 在《X1》中取得8个生命上限道具

第一装甲（铜杯）
取得条件 在《X1》中取得所有装甲部件

为了打倒更强的家伙（银杯）
取得条件 在《X1》中习得波动拳
奖杯说明 习得方法请参考攻略部分。

阻止野望（铜杯）
取得条件 在《X1》中打倒狼人西格玛

与艾克斯能源炮的光辉同在…（银杯）
取得条件 《洛克人X》通关（完全未使用新手战警模式）

这就是队长的力量（铜杯）
取得条件 在《X2》中无伤打倒序关BOSS

一刀两断！（铜杯）
取得条件 在《X2》中将钢索丝瓜一分为二
奖杯说明 用克制武器（不蓄力）给予最后一击即可。

隐秘行动（铜杯）
取得条件 在《X2》中，不被探照灯找到便完成磁石蜈蚣的关卡，并击倒BOSS
奖杯说明 有探照灯的区域有两处，前期可以看准空隙躲过，后期则是在一个会下落的区域，下落的途中先往右再往左。另外，一旦被发现只能读档重来，自杀无效。

耐心等候（铜杯）
取得条件 在《X2》中不出手攻击，等变形飞蛾自己成长

必杀技（铜杯）
取得条件 在《X2》中用千兆爆破打倒任一关卡的BOSS
奖杯说明 由于本作的千兆爆破只能对BOSS造成1点伤害，所以要先把BOSS削剩1点生命再用千兆爆破。

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版

神奇好用 铜杯

取得条件 在《X2》中用聚合用弹（变形飞蛾的特殊武器）回收道具

奖杯说明 在很多地点都能达成，这里说一个简单的。拿到手部装甲后去泡沫螃蟹关，在水底遇到鱼型机器人后跟着它走，开启下方闸门后贴着左边墙滑下去到隐藏区域，在这里用聚合用弹蓄力即可。

第二装甲 铜杯

取得条件 在《X2》中取得所有装甲部件

复活的杰洛 铜杯

取得条件 在《X2》中取得所有杰洛的部件，并获得其协助

奖杯说明 前期把三名反击战警打倒收集部件，在最终关跳杯。

真正的格斗家…非也 银杯

取得条件 在《X2》中习得升龙拳

奖杯说明 习得方法请参考攻略部分。

再次阻止野望 铜杯

取得条件 在《X2》中打倒西格玛病毒

祈祷着这并不是结束… 银杯

取得条件 《洛克人X2》通关（完全未使用新手战警模式）

全机待机 铜杯

取得条件 在《X3》中收集4个机甲配件

给我下来！ 铜杯

取得条件 在《X3》中破坏霸法的机甲

奖杯说明 在梦魇警察乱入的剧情过后，进入霸法的隐藏区域将其第一形态打败即可。

小聪明是不管用的 银杯

取得条件 在《X3》中完全未使用特殊武器便打倒了瓦杰力拉FF

只有蛮力是不管用的 银杯

取得条件 在《X3》中完全未使用特殊武器便打倒了曼达雷拉BB

再来几次结果都是一样的 银杯

取得条件 在《X3》中完全未使用特殊武器便打倒了霸法Mk-Ⅱ

与黄金光辉同在 铜杯

取得条件 在《X3》中取得超能芯片

奖杯说明 取得芯片的位置请参考攻略。

第三装甲 铜杯

取得条件 在《X3》中取得全部装甲部件

我会好好使用的 银杯

取得条件 在《X3》中取得杰洛的光剑

奖杯说明 具体的获得方法请参考攻略。

又一次阻止野望 铜杯

取得条件 在《X3》中打倒凯撒西格玛

苦难之道 银杯

取得条件 在《X3》中未使用超能芯片便打倒了凯撒西格玛

结果看到的是什么呢… 银杯

取得条件 《洛克人X3》通关（完全未使用新手战警模式）

试击 铜杯

取得条件 在《X4》中使出艾克斯所有武器的蓄力攻击

获得真传 铜杯

取得条件 在《X4》中使出杰洛所有学习的技能

集满气 铜杯

取得条件 在《X4》中取得EX道具，并使残机、生命与武器能源全满，2个生命能源罐与武器能源罐全满

奖杯说明 拿完道具后，反复去冰霜海象关卡一开始的上方道路刷即可。

驾驶名手 铜杯

取得条件 在《X4》中乘坐机甲打倒熔岩恶龙

冲击 天星击 铜杯

取得条件 在《X4》中用天星击打倒任一BOSS

第四装甲 铜杯

取得条件 在《X4》中取得全部装甲部件

多次阻止野望 铜杯

取得条件 在《X4》中打倒枪手西格玛和地表西格玛

正统派 铜杯

取得条件 在《X4》中操作艾克斯不使用终极装甲通关

约定好了喔杰洛 铜杯

取得条件 在《X4》中操作艾克斯通关

到头来大家都是非正规品吗 铜杯

取得条件 在《X4》中操作杰洛通关

在不远的将来… 银杯

取得条件 《洛克人X4》通关（完全未使用新手战警模式）

奖杯说明 要注意，开了新手战警模式后再存档的话，把这个存档通关了也不会跳杯，只能开新档重来。

高手 银杯

取得条件 仅以艾克斯能源炮完成X挑战的任一关卡

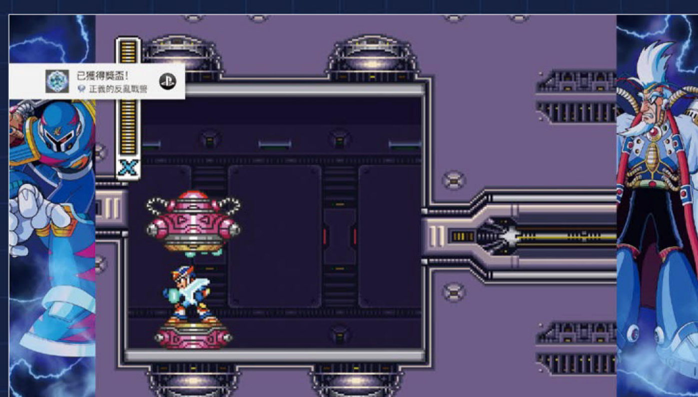
奖杯说明 即不选任何特殊武器直接开打。

战警等级 铜杯

取得条件 在X挑战的排行榜确认自己的名次

伟大的战警 银杯

取得条件 完成X挑战任一难度的所有关卡



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

洛克人 X 遗产合集 2

名副其实的反乱战警 白金

取得条件 获得所有其他奖杯

再来看看吧 铜杯

取得条件 在Museum的Gallery中观看四部作品总计20张以上的图片，然后将游戏背景图改为Special款

奖杯说明 Special款背景图有2张，通关一部作品可得一张，拿到半数以上奖杯时可得第二张，然后在每部作品里调出设置菜单，在Wallpaper里选择背景图即可。

再次聆听一下 铜杯

取得条件 在Museum的Music Player中听完10首曲目后，聆听隐藏曲目

奖杯说明 10首曲目必须完全听完才算，所以建议选完成关卡、获得武器、第一次进关卡刷出BOSS介绍的音乐。隐藏曲目指的是X挑战歌单里的最后一首“Give it a shot（Extended）”，要先完成一遍X挑战才会解锁。

RE:RE;FUTURE 铜杯

取得条件 在Option选项中进入Staff，观看工作人员名单，并听到隐藏曲目“RE:FUTURE”

奖杯说明 观看工作人员名单时，可操作艾克斯破坏屏幕里的文字，破坏一定数量后，屏幕左下角会出现音符标记，然后就可以放置不管等跳杯了。

无法克制的好奇心 铜杯

取得条件 通关任一部作品不同版本的序关

后半制霸 金杯

取得条件 《洛克人X5》、《X6》、《X7》、《X8》全部通关

一波未平一波又起 铜杯

取得条件 在《X5》中发射恩尼格玛，成功破坏殖民地

奖杯说明 比较看脸的奖杯，建议先打左列的其中一个BOSS获取零件并存档，然后去任意关卡浪费1小时回来手动发射，不成功就载入存档再来。

迅速处理 铜杯

取得条件 在《X5》的螺旋飞马关卡中，连续处理7个定时炸弹不引起爆炸

奖杯说明 注意这个奖杯要求连续破坏7个炸弹，中途不能死亡。

战略家 铜杯

取得条件 在《X5》中拥有8个可装备的强化零件

奖杯说明 需要打败LV9以上的BOSS才能获得强化零件，具体方法请参考前文攻略。

鹰猎装甲 铜杯

取得条件 在《X5》中用鹰猎装甲打倒敌人

盖亚装甲 铜杯

取得条件 在《X5》中用盖亚装甲打倒敌人

特技通关 银杯

取得条件 在《X5》中不使用暗黑抑制通过零空间关卡1（完全未使用新手战警模式）

奖杯说明 首先要注意新手战警模式在拿到奖杯之前都不能开。其实这个奖杯的难点在于中间的即死激光部分，可以在游戏标题菜单的设置选项（倒数第二个）的第二项，把游戏速度调成“おそい”再去挑战，具体走法可参照本期光盘内的视频。

尖刺算什么 铜杯

取得条件 在《X5》中用盖亚装甲打倒邪神壁画-W

最强装甲 铜杯

取得条件 在《X5》中，从莱特博士的胶囊中取得终极装甲

奖杯说明 注意，若一开始使用了艾克斯的终极装甲秘技是无法达成此奖杯的。具体获得位置请参考前文的攻略。

继续阻止野望 铜杯

取得条件 在《X5》中打倒终极西格玛W

各自的未来 银杯

取得条件 观看《X5》的所有结局

奖杯说明 结局共有3个：杰洛未觉醒的状态下以艾克斯和杰洛通关为2个结局，杰洛觉醒的状态下通关为第三个结局。

杰洛…一起战斗吧！ 银杯

取得条件 《洛克人X5》通关（完全未使用新手战警模式）

奖杯说明 要注意，开了新手战警模式后再存档的话，把这个存档通关了也不会跳杯，只能开新档重来。

…嘎！？ 铜杯

取得条件 在《X6》中的新手战警模式中掉入坑中并返回地面

无终止的恶梦 铜杯

取得条件 在《X6》中体验了所有梦魇现象

复活的战警 铜杯

取得条件 在《X6》中让杰洛归队

刀锋装甲 铜杯

取得条件 在《X6》中用刀锋装甲打倒敌人

潜影装甲 铜杯

取得条件 在《X6》中用潜影装甲打倒敌人

终极装甲 铜杯

取得条件 在《X6》中用终极装甲打倒敌人

奖杯说明 和《X5》不同，《X6》的终极装甲只能用秘技获得。

黑杰洛 铜杯

取得条件 在《X6》中用黑色杰洛打倒敌人

奖杯说明 和《X5》不同，《X6》的黑色杰洛只能用秘技获得，记得在打完8个BOSS前先去秘密区域打败梦魇杰洛，让真杰洛归队。

超越特A级 铜杯

取得条件 在《X6》中让战警等级达到GA以上

奖杯说明 只要积累的梦魇灵魂大于1200个就能达成，可以说是流程奖杯。

正攻法 铜杯

取得条件 在《X6》中打败8个BOSS再前往秘密研究所

奖杯说明 即便在打完8个BOSS的途中击败了秘密区域的海马克斯也没关系，只要不去碰秘密研究所，把8个BOSS打完也会跳杯。

不负众望阻止野望 铜杯

取得条件 在《X6》中打倒地狱西格玛

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版

创造人类与思考型机器人能和平共处的世界！
银杯

取得条件 《洛克人X6》通关（完全未使用新手战警模式）

奖杯说明 要注意，开了新手战警模式后再存档的话，把这个存档通关了也不会跳杯，只能开新档重来。

可靠的操作员
铜杯

取得条件 在《X7》中听取艾莉雅发出的所有提示信息

我是化身机器人
铜杯

取得条件 在《X7》中用艾克赛尔变身为5种以上的敌人

奖杯说明 可变身的敌人分布在序关（普通人型杂兵）、战士金刚（丢石头的）、狙击食蚁兽（武士）、龙捲洋葱（会放防护罩的）、烈火土狼（飞行机器人）的关卡当中。

全力拼命
铜杯

取得条件 在《X7》中使用艾克赛尔的所有武器各打倒1名敌人

天衣无缝
铜杯

取得条件 在《X7》中使用杰洛的所有武器各打倒1名敌人

超能X
铜杯

取得条件 在《X7》中使用艾克斯的所有武器各打倒1名敌人

没有你的戏份
银杯

取得条件 在《X7》中不换人达成任一关卡

滑行装甲
铜杯

取得条件 在《X7》中取得全部装甲部件

超级救援能手
银杯

取得条件 在《X7》中救出所有人质

奖杯说明 具体的人质地点请参考本期的光盘视频。

彻底阻止野望
铜杯

取得条件 在《X7》中打倒西格玛第二形态

最大强化
铜杯

取得条件 在《X7》中将任一角色强化至上限

奖杯说明 如果后期把养成道具给了艾克斯也不要紧，二周目的时候他可以直接出击。

非正规品是不可能完全消失的吧…
银杯

取得条件 《洛克人X7》通关（完全未使用新手战警模式）

奖杯说明 要注意，开了新手战警模式后再存档的话，把这个存档通关了也不会跳杯，只能开新档重来。

英雄三人组
银杯

取得条件 在《X8》中让艾克斯、杰洛、艾克赛尔全员的成长度达到100%

伊卡洛斯装甲
铜杯

取得条件 在《X8》中用伊卡洛斯装甲的千兆爆破打倒敌人

赫密士装甲
铜杯

取得条件 在《X8》中用赫密士装甲的EX驱动打倒敌人

最终终极装甲
铜杯

取得条件 在《X8》中用终极装甲的天星击打倒敌人

阴与阳
铜杯

取得条件 在《X8》中用黑色杰洛和白色艾克赛尔的双重攻击打倒敌人

赏心悦目
银杯

取得条件 在《X8》中让艾莉雅、雷亚、柏拉图全员参战

奖杯说明 购买折扣晶片后，三人解锁总计要108000金属，可以在买完跳杯后读档继续买其他的东西。

试斩
铜杯

取得条件 在《X8》中用Σ刃打倒敌人

永远的对手
铜杯

取得条件 在《X8》中，在开启太空通道关卡前让霸法乱入并于第四次战斗取得胜利

奖杯说明 霸法有几率在8个关卡的特殊房间里出现（即便该关卡已完成），在特殊房间里遇到他3次后（无论胜败）前往诺亚公园，会在拿装甲上面的房间里再次遇到他。

DLN.003
铜杯

取得条件 在《X8》中与剪刀人战斗并获得胜利

奖杯说明 正常来讲，剪刀人要能罗尔亚基地全评价达到最高才能遇上，然而我们可以直接用秘技强制遇见它



绝对阻止野望
铜杯

取得条件 在《X8》中打败露明尼第二形态

奖杯说明 只有Easy难度以上才能遇到这位BOSS。

非战不可…与那被称作命运的家伙战斗
银杯

取得条件 难度Normal以上将《洛克人X8》通关（完全未使用新手战警模式）

奖杯说明 要注意，开了新手战警模式后再存档的话，把这个存档通关了也不会跳杯，只能开新档重来。

速攻
银杯

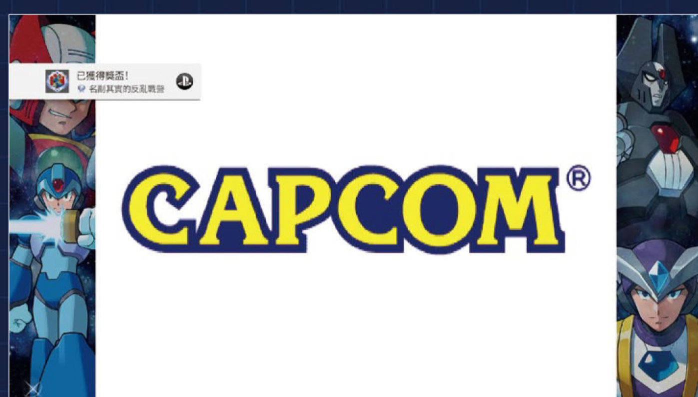
取得条件 剩余时间9分钟以上时完成X挑战的任一关卡

持久战
银杯

取得条件 剩余时间3分钟内完成X挑战的任一关卡

最佳战警
银杯

取得条件 完成X挑战任一难度的所有关卡



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

文 宇宙人　美编 Juxi

PS4			
如龙3		SEGA	
人中之龙3		动作冒险	中文版
2018年8月9日	本地1人	无对应周边	
售价为328港币			

如果拿《如龙 3》的支线跟近几年那些作品来比较的话，恶心起来可谓是无人能比，比如那些小游戏相关的支线大多都要打出挺高的成绩之后才能触发，还好更鬼畜的《Answer×Answer》已经删掉了。不过有趣的支线也非常有意思，比如拍剧、查案（明明是个黑道来着）等，这些套路在后来的作品中都很少见了。即使整体而言还是那些固定的套路，这些特别的支线还是给人在快要生厌的时候带来一些不同的体验。而且超过 120 个支线可比另外几部 PS4 上的作品都要多。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

系统详解

■基本操作

按键	作用	
	平时	战斗
△	-	终结重击（重攻击）可蓄力 / 发动热血动作
□	-	快速连段（轻攻击）
○	调查 / 确认	擒拿 / 捡取 or 投掷武器 / 武器的特殊攻击
×	取消	垫步
R1	-	锁定
R2	-	挑衅
L1	-	防御
L2	视角复位	
R3	切换第一人称视角	-
方向键← / ↑ / →	-	切换武器
方向键↓	-	解除武器
左摇杆	角色移动	
右摇杆	调整视角	
OPTIONS	打开主菜单	
触控板	暂停 / 返回标题画面	

■攻击与连段



桐生一马的攻击动作主要由□键的快速连段（本文简称“轻攻击”）和△键的终结重击（本文简称“重攻击”构成），其中轻攻击默认4段，重攻击可接在不同段数的轻攻击后面派生出不同终结动作。游戏初期重攻击只能接1下，但是能力强化了之后可以接2段。在没有锁定敌人的状态下，轻攻击的途中可以配合左摇杆来改变攻击目标，这在被敌人夹击的时候会有一定的帮助。

桐生空手的连段并不多，其中最为实用的是□□□△△，动作判定和伤害都非常可观，无论BOSS战还是杂兵战都是最主要的连段。□□□□□△△虽然看上去华丽但是攻击间隔太大，除非对杂兵或者对方有很大的硬直，否则很少用得上。部分场合可以用□△△这种短促的连段，虽然伤害不高但是对于破绽比较小的敌人有时候会有不错的效果。

■锁定&垫步

战斗中长按R1键会锁定正面的一个敌人，锁定状态下桐生的攻击会自动跟随着敌人调整方向，好处除了攻击不容易落空之外，还不用担心因为打偏而背对敌人，所以一般单挑的时候都会长按锁定。此外，锁定状态下的垫步能够绕到敌人的侧面或者背后，在《如龙》系列”中这是最基本的回避+反击技巧。

■防御

防御是战斗中减轻伤害的重要手段，“《如龙》系列”中绝大部分敌人的攻击都不像格斗游戏的连段那样密不透风的，被攻击的时候如果长按防御键，很多时候够挡住后续的连段避免受重创。但是要注意，无论敌我双方，任何角色的防御都只能抵挡正面的攻击，背后遭受的攻击是无法防御的。

有效的破防手段有三种，一种是擒拿（投技），按○键抓住敌人然后殴打或者摔出去，但要注意敌人的反击。第二种是前面所说的想办法绕到背后攻击，但如何绕到背后是难点。第三种是用武器，钝器的破防效果比拳头要好，刀刃类武器无法空手防御，要持有道具才能防住。战斗中既要注意这些地方，也可以反过来利用这些要点，自备刀剑或者抢夺别人的武器来对付防御牢固的对手。

■擒拿

面对经常防御的敌人最简单直接的破防手段就是擒拿，擒拿抓住敌人之后有三种处理方式，分别是用轻攻击打脸（□键），重攻击踢出去（△键），以及过背摔（○键），过背摔能够给周围的敌人造成轻微的伤害。敌人倒地之后也可以进行擒拿，站在头部的位置使用擒拿可以把敌人立起来（较弱的杂兵会因此陷入眩晕状态），而站在脚的位置使用擒拿则会抓起敌人的脚，此时可以再将其摔一次。



本作的擒拿系统比较惨，因为被擒拿时会反杀的敌人实在太多了，但有时候擒拿又比普通攻击凑效，而且发动热血动作也是最直接的，不能弃之不用。

擒拿抓住不同的杂兵时要注意不同的处理方法，过背摔在杂兵混战中能有效地清扫杂兵+防止近身，但是体型中等的敌人要连按○键才能摔，按慢了敌人能反过来把桐生压倒。擒拿+轻攻击起手快，不容易被反，但是要提防其他敌人的偷袭，而且也有可能打两拳就被敌人挣脱。擒拿重攻击伤害高，但是起手不快，可能会被挣脱或者遭到反击。一些小BOSS或者体型大的敌人被抓住的瞬间会马上就挣脱了，基本不用指望对他们用投技。

■热血动作

系列的特色攻击动作，相当于必杀技。在HP下方的热血量表蓄满一段开始发光，并且满足特定条件之后就能按△键发动，发动之后会出现特殊的攻击演出并给敌人造成巨大的伤害。热血动作的触发条件有很多，比如敌人躺在地上，擒拿抓住敌人后靠近墙壁、汽车、栏杆，手上拿着刀子、单车等可直接发动的道具等等。而且随着能力强化或者天启，桐生还能学会更多的热血动作。部分热血动作加强之后还会出现QTE，按对了可以追加伤害。



■超追击的精髓

BOSS战时特殊的处决动作。将BOSS打到血量较低的时候（一般是剩下最后一管血以下时）就会触发，此时有10秒的时间可以连续按R2键积蓄热血量表，当量表蓄满了之后就能发动超追击的精髓重创BOSS。前期的超追击精髓只能造成重创，但是通过天启学会“地面地狱”之后，只要发动过程全部QTE按对，基本上能秒杀BOSS。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

■能力强化

本作的能力强化还是类似于初代和《如龙 极》的形式，桐生在战斗中获得经验值之后会以 1000/1 的比例换算成技能点数，然后用技能点数来强化桐生的能力。桐生的能力有心、技、体、极 4 个项目，其中“心”是跟热血量表有关的，“技”跟攻击动作有关，“体”跟体力、防御有关，“极”则跟热血动作有关。



■天启

第四章结尾回去神室町前解锁的系统，外国人麦克会发送短信给桐生提示触发天启的地点，在提示地点用第一人称视角观看特定的人就能触发天启，天启的过程中会出现拍照 QTE，要按对全部 QTE 把照片拍下来，然后选择内容发博客，从三个选项中选择正确的内容发出去，桐生就能学会新的攻击动作。



■敌人遭遇

本作的遇敌是敌人会随机出现在特定的地点等待玩家，通常是一个很鬼鬼祟祟的人站在那里，玩家靠近之后就会冲上来挑事，然后周围被行人围起来进入战斗。战斗是不能逃跑的，必须分出个你死我活。需要注意的是遇敌的时候，如果敌人上来抓住了你的领口或者肩膀，那么开始战斗之前必定会有一个 QTE，按错或者慢了就要挨拳头，这点也必须要注意。



■武器&装备

桐生一马可以装备最多 3 把武器，在战斗中用方向键←/↑/→快速切换，按↓是换回空手。无论是捡回来的武器还是在战场中捡起的武器都是有耐久度的，耐久度按攻击次数计算，耗光了就会损坏。捡回来的武器损坏会直接消失，而身上自带的武器损坏之后还会留下一个残骸可以拿去修复。此外，枪械、灭火器等特殊武器射击的方法是按△键，子弹数量通常以一条 HP 槽表示出来，如果按□键是直接用该武器去砸敌人。

除了武器之外，桐生一马还能装备一件防具和两件饰品，增强抗打能力。不过无论武器还是防具都是跟道具格共用的，所以多余的装备最好放回道具箱。

■追逐战

主线流程以及部分支线中会触发特殊的追逐战模式，追逐战的玩法是要在城市内躲过各种各样的障碍追赶特定的目标，部分情况会扮演逃跑者。作为追捕者的时候要追上敌人然后用□键撞击对方，使对方的气力耗尽并抓住才能获胜。而作为逃跑者的时候如果被敌人抓住，要按照提示快速按键挣脱敌人，但是会消耗更多气力。

追逐的过程中可以按 R2 键加速奔跑，但是奔跑会消耗桐生的气力，如果桐生的气力耗光追逐战就会失败。主线中追逐战失败是直接算 GAME OVER 的。此外，如果撞到行人或者杂物会大幅扣减气力，原则上要避免。



■第一人称视点

游戏中按 R3 键可以进入第一人称视点，第一人称视点最主要的作用就是捡那些不能直接触碰到的道具，或者对特定地方进行调查（比如找出藏起来的人等）。第一人称视点对准可调查的对象时，镜头会拉近并且出现调查的提示。如果是道具的话也可以直接按提示拿下来。

■支线任务

海量丰富的支线任务是系列的特色之一，不过由于本作不是《极》那种重制，所以支线也保留了老《如龙》的特点——有限时的支线以及有支线完成情况的区分。不过话虽如此，几乎所有支线在通关之后开启的漫游模式（Premium Adventure）中可以读取通关存档补完。而支线完成状况虽然有“完”（成功）和“终”（失败）两种判定，但是只会影响任务奖励，不影响奖杯获得。所以支线还是可以留到通关之后补完。

另外要注意的是，本作的支线触发和完成是不会在画面上跳出提示的，只能到主菜单的支线项目里确认。

■杀手任务

主线触发了坚生会相关的剧情后，就能在坚生会的总部接到讨伐杀手的委托。接到了委托之后到指定的地方把杀手找出来并打倒就能完成任务并获得相应的奖励。

■难度选择

开始游戏前必须提前给大家说明一点，本作有隐藏最高难度（EX-HARD）通关的奖杯，而 EX-HARD 难度解锁条件是 HARD 通关，记住是 HARD 难度通关。其他难度通关是不解锁的。如果想 2 周目白金的话第一周目必须开 HARD 难度，就算是新手，只要准备充分而且能力强化到位的话，一周目 HARD 通关是不难的。如果没信心的话可以选 NORMAL 开始游戏，读取通关存档打 HARD，但是代价是白金要多打一周目。本攻略以 HARD 难度为准。

以 NORMAL 难度为标准，HARD 难度桐生受到的伤害与 NORMAL 相同，但是给敌人的伤害只有 90%，对强敌的伤害为 70%，热血量表下降速度为 1.5 倍。此外，敌人会更加积极地进攻，而且同时攻击的敌人数会增加 1 人。NORMAL 难度下接关次数过多的话可以临时把难度调到 EASY，但是 HARD 难度下不能临时调整。

EX-HARD 难度而最大的变化是无法“再挑战”（即无法接关），死了只能读档重来，包括追逐战失败了也只能读档。在这基础上，桐生受到的伤害为 NORMAL 的 1.5 倍，热血量表下降速度变成 2 倍，而给予敌人的伤害变成 80%，对强敌的伤害减半。而且敌人的进攻积极性大幅提升，同时攻击的敌人数会增加到 2 人。由于 EX-HARD 难度较高，推荐读取已经把桐生强化到最强形态的通关存档挑战。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

流程攻略

第一章 道别与启程

地点路线 | 天下一番大街→星尘→柄本医院→泰平大街→千禧塔

剧情结束之后前往星尘跟雄哉打招呼，之后去柄本医院探望一辉，在医院门口会触发战斗教学的剧情。战斗教学之后进入医院跟一辉对话。离开医院之前可以选“嗯，再玩一下吧”带遥出去玩，不过现在移动范围只有一小块区域，所以不用管遥，直接去找真岛就行。

离开医院之后先打听真岛的下落，往泰平大街的方向走触发第二部分战斗教学，教学结束之后进入千禧塔内部风间组事务所找真岛。千禧塔门外的年轻人会给两瓶“精力饮料 X”桐生备用。此外，道具箱里有一个“浮世铃铛”能增加少量的防御力，也可以先装上。到下层搭电梯进入千禧塔楼顶。



BOSS 真岛吾朗

真岛虽然历来是个很难缠的强力 BOSS，但是这次作为第一章的 BOSS，实力并不如以往（连招牌的刀子都没拿出来，只用拳头战斗的真岛哪来的真正实力）。基本方法就是用拳头压着打，他防御的话就用投技，热血量表满了之后用投技抓住他靠近场边的护栏就能发动热血动作就行了。



第二章 相遇

来到了牵牛花，吃饭的时候先寻找失踪了的小女孩泉，同时这里也会成为秘密基地，可进行保存等操作。

来到海边找到坐在沙滩上的泉，跟她对话，对话中的选项都选第二项（反正别想着这么快骗她回去吃饭就行）。剧情后来到半年后的白天，前往琉球街。

流程路线 | 牵牛花→琉球大道东侧→公设市场北侧（名嘉原兴业）

在琉球大道东侧存档点旁边找到刚刚停在育幼院门外的车，剧情后进入 BOSS 战。BOSS 战结束后跟着力也走，来到名嘉原兴业见到琉道一家的组长，剧情后本章结束。

BOSS 岛袋力也

岛袋力也的特点就是防御能力非常强（哪怕通关后的斗技项目中也以防御力著称），前期桐生的拳头很难有效地造成伤害。另外 BOSS 在防御的同时会趁桐生的攻击落空时反击，所以打完一套连招或者他开始防御之后，记得用回避拉开距离。然后用 L1+× 键绕后或者趁 BOSS 攻击落空的时候反击。此外场地内有大量桌椅，只要不因为碰撞弄坏掉的话，可以全程用桌椅来砸他，不过效率稍微有点低。



TIPS 怎么回去牵牛花？进入第三章之后就可以在琉球街进行自由探索，但是，探索一圈之后可能会有人遇到一个问题——我该怎么回去牵牛花？正确的方法是北琉球大街存档点旁边的楼梯，上去乘坐单轨电车回去。

第三章 权力来袭

■志郎相关

章节开始之后要先解决小孩子们的相关事件，首先是志郎在学校被欺凌的事件。先在牵牛花里放满玩具的房间找到蹲在角落的志郎对话，选项可以随便选。之后去海滩找太一和三雄对话问问情况，再回去跟志郎对话。到牵牛花门外跟太一对话得知霸凌的情况，回去跟志郎对话确认。来到牵牛花门口跟邻居宫良对话，接下来就能从琉球街那边坐的士前往高尔夫球场了。到达高尔夫球场发生剧情，赤坂会邀请桐生来打一场高尔夫球，每一球都可以重来，大家可以熟悉一下这个小游戏。胜负无关重要，打完之后高尔夫球场开放。回去牵牛花就能完成这部分剧情。

■绫子相关

完成了志郎的事件之后，接着进入牵牛花后要解决绫子的零钱被偷的事件。跟绫子对话之后，先把孩子们全部叫到饭堂，其他人位置分别是遥在厨房，泉和爱梨在门外，宏次、志郎、三雄在沙滩，太一在路边，理绪奈在洗衣室，全部人集合在食堂之后前往食堂发生剧情。开会完了之后去放玩具的那个房间，再到海边去和爱梨说话，剧情后回去餐厅开会就能解决事件。

流程路线 | 名嘉原兴业→初町→初町西侧

完成了零钱被偷的事件之后，靠近厨房会紧接着开始游戏的主线。先跑到海边，出现“太一有没有搞错了啊”的提示之后回去牵牛花发生剧情，岛袋力也回来拜托桐生去寻找名嘉原茂的养女咲。此时岛袋力也也会临时跟桐生组队。

到名嘉原兴业触发剧情之后出来，听力也说咲可能去了初町那边。到达初町先打爆几个玉城组的成员，注意这场战斗会有壮汉以及会搬场地内杂物来战斗的杂兵出现。

来到玉城组门外的时候，有个胖子会过来向桐生搭讪，他是武器商人，会告诉桐生武器店的地址并且送一把武器“机关棒”当见面礼。进入玉城组的事务所之后就是杂兵连战和 BOSS 战，进去前建议先准备一下。

进入事务所之后先是一段连续战斗，第一波敌人有 4 人。二楼第一波敌人有 3 人，拆掉第一个路障之后要小心背后的人偷袭，会出现 QTE，同时场内会出现 4 个新敌人。三楼长走廊会遇到两次偷袭，而且楼梯的旁边还有走廊第二个房间能找到回复药。四楼最后一个房间打倒一批敌人之后就能结束这部分战斗。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

BOSS 玉城铁生

BOSS 有两行血，战斗也分两部分，第一阶段 BOSS 会使用小刀战斗。持刀的敌人是无法空手防御的，这一点要注意，可以装备刚刚拿到的机关棒作战，又或者利用一下场景内的杂物，场地内两张桌子砸坏之后能打掉 BOSS 不少的 HP，空手作战的话基本就是绕他背后或者趁他攻击落空的时候出手，如果我方攻击被防御了就马上垫步往后躲开。第二阶段 BOSS 会换上铁虎指，而且攻击力大幅提升，破防能力也很高，同样建议能躲的招式就不要防御。另外要注意 BOSS 大吼的时候一定要拉开距离回避，因为他出的招式带霸体无法打断。

TIPS **如龙系列战斗基本原则，先处理有武器的敌人，如果全部人都拿着武器，顺序应该是枪械>电棍>刀刃 = 重型武器>棍棒。**

第四章 画上的男人

这一章剧情主要是以牵牛花的孩子们的故事为主，章节开始之后可以在晚上去探索琉球街完成支线，在牵牛花跟遥对话选休息来到第二天的早上。

白天来到牵牛花门口会遇到一个戴帽子的人搭讪，这个叫与那城的人会教桐生一些武器的使用能力，完成一项武器的训练（其实就是打赢他）就能在山上的店里购买或者制作相应的武器。剧情之后他会站在海滩的边上，随时可以过去跟他对话开始训练。可进行的训练有“双节棍”、“kali 短棍”和“拐棍”，其中“kali 短棍”的难度比较高，建议准备些药。

■泉相关



继续主线要去找小狗，前往初町北侧的道路尽头找到小狗，调查之后按住 R2 追着小狗去，只要不跟丢，绕一圈回来到初町东侧会发生剧情。剧情中的选项可以随便选，不过选了什么就得带什么来给小狗。要带两次东西，笔者选的分别是“牛奶”和“逗猫棒”，牛奶可以直接去 M 超商买，而逗猫棒回去牵牛花的海边触发剧情就能拿到。拿回来给了小狗之后，到别的地方溜达一会再回来触发剧情即可。

■三雄相关

泉相关的剧情结束后回去牵牛花发生三雄相关的剧情，之后跟力也开始提升三雄品味的比赛，在牵牛花门口遇到邻居宫良先生，他会推荐桐生去琉球街十字路口的服装店找。来到服装店跟店主对话，衣服和饰品都是二选一，怎么选都没问题。花 2000 圆买了之后回去牵牛花门口跟力也对话。不过三雄改变品味计划到头来还是失败了，走到牵牛花的门口会遇上理绪奈追上来搭话，剧情后要去琉球街找三雄。在琉球大道东侧的微笑汉堡找到三雄，不用桐生出手，看剧情就得了。

■打棒球相关

三雄的剧情结束之后，接下来是跟大家打棒球的剧情，来到沙滩跟宏次对话开始练习，把三雄扔过来的球打回去 10 次就能完成这部分剧情。之后就是白天的自由活动时间，可以趁现在去完成本章的支线。

■返回神室町



跟遥对话选“差不多该出发了”，换回经典的衣服准备回去神室町。离开牵牛花时还会触发一个支线“婚前旅行”，这个支线是本章限定的，而且几乎跟主线同步执行，因此建议顺手做了，上前跟男人对话就能触发。

前往公设市场，遥会先去买东西，按照提示先去 2 楼找到刚刚那对情侣，剧情之后回到市场门口遥就会回来，回去单轨列车的入口，路过 STONE MARKET 的时候会再次见到那对情侣，之后回去牵牛花的海滩跟小孩子宏次对话，剧情后就能完成支线。顺带一提，支线中正确的选项为

“她是好心让座给别人”
“妈妈都特别叮咛了，也只好这样”
“都怪你没有搞清楚人家的想法”
“有个精明能干的太太真不错呢”
“这就证明了她想要小孩”

从琉球街乘坐单轨列车选前往机场，此时还会遇到一个叫麦克的黑人上来搭讪，开放天启系统，并且跟随教学学会“跳跃的精髓”。回到神室町之后，进入星尘发生 BOSS 战。

BOSS 锦山组成员 & 长谷部

这场战斗还有很多杂兵在场干扰，不过星尘的老板一辉和雄哉会帮忙。尽量躲开 BOSS 先把杂兵清掉，还有场地内 1 楼座位里面以及 2 楼能拿到回复药。场内的桌椅和灯可以用来当武器，不过因为 BOSS 的 HP 被打掉半管血左右会拔刀，所以不建议用这些武器来打杂兵。BOSS 拔刀之后全身会有斗气，而且刀剑攻击是不能直接防御的，所以请自备武器，又或者用场内的杂物来打，武器碎了赶紧拉开距离去捡别的。BOSS 的斩击要尽量躲开，因为部分攻击是强制倒地的，如果倒地的话可能会被 BOSS 的“热血动作”补刀。BOSS 的 HP 快见底的时候刀会烂掉变回空手战斗，空手战斗的时候 BOSS 如果防御可以直接用投技摔倒并补一脚，难度不高。

第五章 战斗揭幕

章节开始要躲过警察的视线前往千禧塔，由于警察实施了全面封路，基本上是过不去的，所以实际目的地是 POPPO 中道大街店的后巷，进入后巷会发生 BOSS 战打 4 名黑西装的男子。打赢 BOSS 之后前往千禧塔前会出发追逐战。追逐目标的行动路线是固定的，熟悉一下系统就能把他抓住。因为他不是用最短路线拐弯的，所以拐弯是撞他的最佳时机，路线上两处汽车特殊动作的位置能大幅缩短距离（甚至可能跑到他的前方），这些地方也是撞他的好时机。追逐战结束后进去千禧塔的风间事务所就能结束本章。

BOSS 神秘外国人

外国人一共有 4 人，其中一个是 BOSS。BOSS 的动作比较灵敏而且攻击欲望比较强，所以清理杂兵的时候要保证 BOSS 在视野范围内，时刻留意他的动作，清理杂兵的时候可以不锁定，如果 BOSS 冲过来可以反手给他两拳。场地内有很多单车、垃圾桶等杂物可以当武器使用，建议用来清杂兵——反正那些杂物你不用他们也会用来打你的。清了杂兵之后再跟 BOSS 单挑。BOSS 一般会用下劈腿当攻击起手，被命中会陷入眩晕，不过还好没什么大威力的招式。BOSS 的血量还比较多的时候可以用投技来破他的防御，但是血量低并爆斗气之后一般都会被躲掉。平时用普通攻击压制即可，如果 BOSS 反击就马上按住防御键，一般都能防住后面的攻击。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

第六章 帮手

流程路线 追逐战→瑟蕾娜→自选目的地→M 超商 神室町店→儿童公园→宾馆街

章节开始之后又是一场追逐战，这次要躲过警察走到目的地。注意奔跑只有快被警察追上的时候用，其他时候尽量不要用奔跑，不然肯定跑不到目的地的。走到目的地的时候会遇到老朋友伊达，接下来跟着他回去瑟蕾娜，这部分只要跟着伊达就行，看到他放慢脚步的时候就跟着放慢脚步即可。到达瑟蕾娜剧情之后，瑟蕾娜就会成为桐生在神室町的根据地。

离开瑟蕾娜之后会收到力也的电话，得知他也自己一个人来到神室町了。电话里选项选哪个都没关系，区别只是这些选项决定接下来的目的地。收到力也在超市里的短信之后，前往七福大街的 M 超商，抵达 M 超商之后会收到力也的电话，电话之后前往附近的儿童公园，与锦山组的成员战斗。把锦山组的人揍一顿问出神田的地方在宾馆街红砖旅馆 403 号房。前往旅馆前要准备好持久战和 BOSS 战的准备，身上最好带一些使用次数多的武器，不是用来战斗而是用来防御 BOSS 的攻击的。

进入旅馆找到神田后会发生战斗，神田会跑掉并且留下一堆小弟，打倒小弟之后开始寻找神田，正确的房间号顺序是 603 → 406 → 704，不过见到门边的灯开了的房间都可以踢开看一看（想想这里是什么旅馆？总之有惊喜）。找到 3 次神田强之后，跟着他走到顶楼进入 BOSS 战。

BOSS 神田强

开场之后先第一时间将场地内能当武器的道具比如凳子桌椅之类的全部用掉，关键不在于打掉 BOSS 多少血而在于这些东西不能留，不然会被 BOSS 拿来用。特别是小凳子 3 连敲带眩晕，分分钟会被打得动不了，此外神田空手的时候要小心他的头槌，同样带眩晕效果（然后他就会跑去拿武器了）。如果被他拿了武器，就马上捡东西或者把身上的武器切换出来防御，等他把武器的耐久度打完。

神田强身体出现斗气的时候攻击带霸体，而且防御很稳固无法用投技，只能用拳头慢慢磨他血，尽量引诱他攻击落空然后反击，如果他手上没武器的话会轻松很多。神田强的 HP 有 3 行，每被打掉一行之后就会触发特殊动画，他会拔掉墙上的巨大石币来砸桐生，整场战斗一共会拿两次，注意石币拔下来之后会出现 QTE，一定要看准躲避。



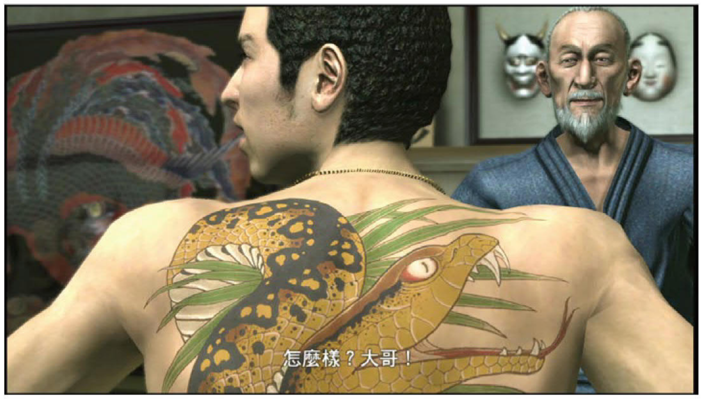
■力也观光攻略

流程路线 韩来→唐吉诃德→投币式置物柜→第三公园→瑟蕾娜→坚生会总部→瑟蕾娜

打败 BOSS 之后，带力也游神室町。这部分剧情中的选项会影响到力也的好感度，而根据好感度不同会获得不同的报酬，好感度最高的报酬能够获得“无之宝石”（让轮盘赌转到 0 或 00 的道具）。下面是好感度最高的选项攻略。

先去韩来烤肉那边吃烤肉，选“我请客，你尽管吃吧”（然后吃掉了 6 万 5 千，不过小钱而已），吃完东西之后选“再陪力也一下”，把力也带去唐吉诃德买东西，买完之后去投币式置物柜，之后选“再陪力也一下”，然后前往第三公园。在第三公园喝酒提起柏木的时候，选“是个深藏不露的高手”，“他是个非常冷静的人”。选完之后就能获得力也的答谢奖励（根据好感度而定）。

靠近瑟蕾娜的时候发生坚生会相关的剧情，开启杀手任务委托。再回去跟伊达对话，之后会进入自由活动时间，这段时间可以去完成神室町相关的支线，也可以跟力也对话继续带他出去观光。想进入下一章的时候就回来跟伊达对话，问事情已经办完了吗时回答“嗯，目前已经没事了”结束本章。



▲带力也去歌雕可以帮他完成背上的纹身。

第七章 真岛吾朗

流程路线 瑟蕾娜→赛之河源

章节开始之后前往直接前往赛之河源进入 BOSS 战，打败真岛吾朗本章就会结束。在去打真岛吾朗之前可以去逛逛白天的神室町完成支线。特别是本章和下一章的 BOSS 都是有刀刃系武器的，但是进去河源之后就没办法去准备武器了，所以在这里要提前准备好。

BOSS 真岛吾朗

真岛吾朗这次使出了真正的实力，而且也装备了武器“鬼炎匕首”，因为刀刃攻击是无法防御的所以原则上最好带齐家伙来打，这里说说空手的打法。

本作的真岛是擅长回避的角色，特别是身体散发紫色斗气的时候连续回避速度是非常快的，很难打中。所以战术也尽量等他攻击落空之后在反击。真岛中距离有一招匕首突刺，锁定状态下回避成功后通常会躲到他背后，如果击中他背后的话可以用□□□□□△△这样的高伤害连段重创他，如果是正面打中他的话就用□□□□△△这种破绽小的攻击进攻。看到他防御的时候就尽量回避拉开距离，等待下次机会。真岛使用部分攻击时身体也会出现紫气，这时候是有霸体的，拼招一般会输。另外，每下降总血量 1/3 左右时会出现经典的 5 连 QTE，全部按对了才能躲过他全套攻击。



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

第八章 描绘蓝图的男人

章节开始之后要第一时间去救力也，先火速离开赛之河源，在河源的出口有个道具商人，可以买一些回复药。离开河源之后直接进入战斗，一边打倒路上的杂兵一边往目的地走就行了，注意从这里开始会出现拿枪的杂兵，不能让他们有机会动手。

BOSS 蛇华干部

虽然只是个小BOSS，不过非常烦人，没有什么有威胁的招式，就是防御力非常高，而且回避也很溜，通常一套连段打过去中了第一拳然后后面的就全部被防了。所以最好还是准备刀刃类的武器来打他，如果没事先准备武器的话，场内还有三辆单车可以用，全部砸到他身上就差不多了。打败他之后还会进入追逐战。

追逐战部分要注意冠军街的小巷子，一旦跟丢了可能会被他跑掉，所以冠军街里不要强求撞他，确保不要跟丢最重要的。追上他之后逼问出老大的位置在中道大街后巷，神室町大楼顶楼。接下来是第二段杂兵战，跟着地图提示走即可。到达目的地之后还要打一个蛇华组的干部，这次他拿着刀子，不过防御力没有刚才的人那么高，同样先用场地内的单车把他砸死即可。

BOSS 刘家龙

刘家龙开始防御之后，向他攻击4拳会身体发出蓝光并反击，反击方式是一招大范围横扫带眩晕效果，如果被他打晕还要吃上一套。战术是先打4拳引诱他出横扫，而我们要提前躲开，趁他的攻击硬直绕到他背后打一套里那段。BOSS第二行HP大概被打掉1/4之后，关刀会烂掉，变成空手战斗，空手阶段的跟杂兵无异，按照常规套路打就行了，HP快剩下1行的时候会进入第三形态，变成用钩爪作战，钩爪的攻击速度很快而且也有刀刃效果无法直接防御，这阶段空手战斗会非常困难，此外BOSS的反击非常快，一般很难打完一套连段，尽量用□△之类的短连段输出。此外，双钩爪阶段还要小心BOSS连续QTE攻击，一共有5次指令输入，有两套指令，分别是×○×○□或□△○×△。



普通难度下场地内有两瓶药，而且还有些玻璃瓶和箱子，虽然能当武器用但是没有任何用处。

第九章 谋略

流程路线 | 赛之河源→瑟蕾娜→千禧塔→议事堂

跟力也对话后离开赛之河源。随便找一个的士上落点把力也送走，之后会收到国防大臣要见桐生的电话，他已经准备了车来接桐生一马，不过在这之前要拉上伊达，所以先去瑟蕾娜门外找伊达，选“准备好了”出发，然后再去千禧塔，在千禧塔门外跟一辆黑色车的司机对话，出发前往议事堂。本章没有BOSS战，但是在议事堂剧情结束之后会有一场杂兵战，打大量的特勤人员，特勤人员的强度就是普通杂兵的水平，种类有两种，分别是用拳头肉搏为主的和拿着电击枪的。场地周围拿着盾牌的特勤人员只是布景，不能打而且靠近的话会被他们的盾牌砸伤，场地也被他们围成的圈限制得死死的（所以这场战斗最头疼的反而是这个场地）。战斗尽量用□△△或者□□△△这种简短而且位移比较小的招式，会非常有效。如果有电击棒掉下来可以捡起来用，清理敌人的效果非常好。

第十章 男人间的了断

流程路线 | 瑟蕾娜→冲绳→牵牛花

离开瑟蕾娜打的去机场回去冲绳，到达冲绳后先回去牵牛花看看小孩子们的状况。回去育幼院向小孩子们和琉道一家等人说明了情况之后，进入小孩子们的故事线。

■太一相关剧情

到海边去找正在摔跤的太一和三雄提醒他们他们去买东西之后离开海边发生剧情，太一在玩耍中受伤，去海边把他带回牵牛花。去小孩子的房间里看太一的情况。之后力也为了给太一一鼓励提议跟桐生来一场摔跤赛，此时先去琉球街那边闲逛一下等力也的短信，收到短信之后回去海滩跟力也对话开始摔跤比赛，战斗不会出现伤害的，按照画面右下角的要求来进攻就行了。



■遥相关剧情

太一的剧情结束之后，回到牵牛花看到遥慌慌张张地跑了出去，跟上去看看。前往琉球大道“BLUE SEAL露天摊位”外面找到遥，对话之后到初町西找到遥跟两个可疑的人对话，上前对话之后遥再次离开，接着去北琉大街的桥上找到遥。回去牵牛花吃了晚饭之后，遥还要在傍晚出门，再次去琉球街找她。

回到之前初町西的拐角处找到遥，先监视她的行动，当二人组来找遥的时候选“冲过去”，把假卡贩子打倒即可。

■绫子相关剧情

回去牵牛花，来到小孩子们的房间发生剧情。来到第二天早上把其他7个小孩子聚集到饭厅训话一遍，然后去找绫子。前往琉球街的投币式置物柜那边可以找到绫子，之后会进行追逐战。这场追逐战不能使用撞击，而且桐生是无论如何都追不上的，所以只要不跟丢就行了。追到她没气力跑了她就肯停下来说话了，把她带回牵牛花就能结束这部分剧情。

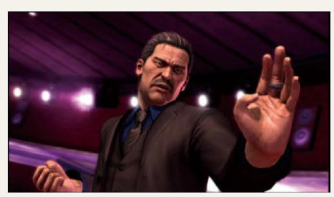
绫子相关的剧情结束之后，回到牵牛花会收到田宫的电话，前往初町跟卡拉OK馆外面站在马路十字路口中央的人对话，问出有钢管舞的舞厅位置，前往CANAL GRANDE跟门外的人对话进入店内，进去之前做好BOSS战的准备。

BOSS 风间让二

风间的最大特点是会拆武器。所以跟他战斗只能空手上。

风间让二的防御力并不高，但是反击特别厉害。风间让二做出一个像耍太极那样上下摆手的预备动作时是反击架势（可以留意他的手有没有握拳，没有握拳就是反击架势），反击架势下我方任何攻击都会被反击，只能等他自己解除架势（重新握拳）才开始进攻，如果有热血量表的话可以捡凳子去砸他。此外，风间防御桐生的攻击时会用橙色斗气三连拳反击，如果被打中第一下记得按住防御，可以防住后面的两下。

风间的HP下降大概一半以上之后会触发特殊三连QTE，QTE结束之后场地转移到一楼，并且风间会维持橙色斗气，此时风间进攻会更加积极，可以看准他攻击时用锁定垫步绕到他背后反击，连段推荐□□□□△△，因为攻击间隔小，不容易被他重新防御。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◆第十一章 危机

回去牵牛花看看家里的情况，之后前往琉球街坐的士前往斗牛场救人以及找玉城组的人算账。BOSS战之前先要打倒一波全副武装的玉城组成员，敌人手上的武器配置是长刀、短刀、大锤子。其中锤子是没办法抢的，因此建议先打倒用长刀的敌人，然后捡起他们的武器去切其他敌人会非常轻松。短刀虽然也可以捡起来用但是伤害和攻击动作都不好用。如果有学会“双头的精髓”（强化能力学会）或者“惊愕的精髓”（神室町中道大街天启获得）清理杂兵会快很多。长刀最好在地上留一把，剩下最后一个杂兵的时候捡起来干掉，这样可以把这把刀带到BOSS战。清理所有杂兵之后会出现一个斗牛的连按指令，把牛搞定后就会直接进入BOSS战。

BOSS 玉城铁生＆玉城组成员

非常弱的BOSS，虽然主要以手枪战斗但是枪法非常菜，而且子弹的伤害不高。BOSS常用套路是先做一个回避动作然后举枪射击，所以当他举枪的时候可以绕到他背后连一套，此外，BOSS子弹耗光了之后会蹲在地上上弹，虽然不能打断他上弹的动作但此时是可以尽情输出的。

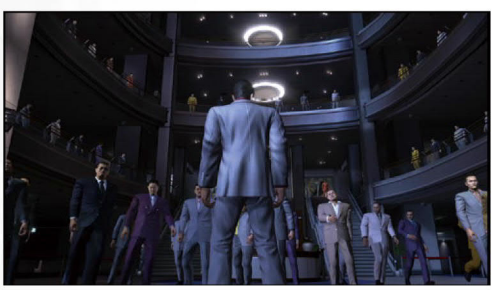
BOSS战第二阶段会召唤出杂兵，而且同样是拿着武器的，此时BOSS的枪击会变成连射。清理杂兵的时候要时刻留意BOSS的冷枪，特别是听到他大吼的时候就要注意接下来的连射了。如果怕冷枪，最好等他上弹的时候再去清杂兵。此外还要注意拿着电枪的杂兵，被电麻痹之后通常还要吃BOSS的一梭子弹，所以最好优先解决掉。剩下BOSS一人的时候基本打法跟第一阶段差不多。此外BOSS还有一个弱点，就是吃投技，热血量表满了的时候直接抓住他靠近墙边用热血动作就能重创他。



◆第十二章 野心的尽头

剧情一开始会回到神室町，先去瑟蕾娜跟伊达打声招呼。之后就是进入自由活动时间，可以趁现在做没做完而且没过期的支线，如果要回冲绳直接打的到机场。准备好之后跟遥对话选“前往东都大医院”就能开始最终战。

系列老规矩，最终战前会有一段很长的杂兵战——这次居然是在医院里大打出手。敌人很多都带着武器，因为武器可以抢过来用，所以比起武器，更重要的是多带点回复药。杂兵战第一部分在爬楼的阶段能在楼梯两旁打碎储物柜拿到回复药。靠边的楼梯有捧着沙发的门神杂兵把守，这里的门神血量还特别高，最好的处理方法是蓄满了热血量表之后，直接搬起旁边的长凳靠近他发动热血动作秒杀。



BOSS 白峰会若头

爬楼的最后阶段还会遇到白峰会的若头当小BOSS，血量高而且防御力非常高，如果没有刀刃类武器的话只能慢慢磨死。可以用普通攻击4连击故意让他防住，骗他攻击再绕后打两拳，不过小BOSS重新进入防御的速度很快（特别会瞬间转身防御），所以重攻击很难打中他。

打败白峰会若头之后进入第二阶段，这一阶段会出现拿各种枪械甚至有扔烟雾弹的敌人，不过同样因为枪是能抢过来用的，实际上只要打倒其中一个带手枪的人，几乎就可以清了整层的杂兵。搭乘升降机到达25楼之后，来到一个房间里记得拆掉屏风和储物柜，能够拿到回复药。

BOSS CIA男性干员

这个CIA探员要打两次，第一战相当于之前第五章的强化版，BOSS的下劈腿带眩晕效果。场地内的杂物虽然多但大多都是重型道具，而且BOSS出招很快，使用的机会很少。特别是身体出现黄色斗气的时候要注意，尽量想办法绕他背后攻击。如果能把他打倒在地的话，可以马上捡起身边的沙发等道具（如果有）用重攻击蓄力压起身，这样能磨掉他不少HP。

离开病房之后还会遇到4个普通的CIA，他们其中两人拿着枪，另外两人拿着铁虎指。先用沙发或者擒拿＋热血动作解决掉带枪的，然后用枪把另外两个近战的崩掉。打败这4个普通CIA之后刚刚被打倒的CIA会再次出现，进入第二战。

第二战BOSS有双枪和霰弹枪两种模式，双枪的射速快而且会造成连续伤害，甚至桐生倒地时也会被射击，而霰弹枪状态虽然连射不高但是能一枪击倒。场地内同样有很多家具可以当武器，但同样能用的机会很少。BOSS持双枪的时候比较危险，此时尽量以回避为主，有必要可以用柱子当掩体。等BOSS换出霰弹枪的时候就冲出去按住他打吧。BOSS倒地之后搬家具压起身的战术同样有效。

BOSS 峯义孝

峯义孝算是本作设计得比较有意思的BOSS，身体会散发出不同颜色的斗气改变战斗风格。红色斗气状态能使用各种大威力的破防技以及热血动作，而且很难打出硬直（近乎霸体），是最危险的形态。黄色斗气则是灵活模式，灵活度高，会使用高连击的招式，并且会使用带眩晕效果的攻击。紫色斗气是回复模式，特点是会使用站在原地进行回复。

虽然BOSS的风格比较多，但是并非全程处于斗气状态下，没有斗气的时候是最好的攻击机会。红色斗气时不要硬抗，尽量回避掉他的攻击后用轻攻击偷伤害。黄色斗气状态则以防守反击为主，简单的连段会更加有效。擒拿对BOSS是几乎没作用的，BOSS使用回复时可以直接用擒拿中断，但是会马上遭到其反击，正确处理方法就是用□□□△△等高段数连段的保持输出，用伤害去抵消掉他回复的血量。



TIPS

本作的敌人倒地之后很难有效追击，此时如果手上有武器的话，可以站在他旁边△蓄力，等他站起来之后压起身。这招特别是在有单车、沙发等重型道具的场景（包括部分BOSS战）有奇效。

本作大多情况下桐生的HP是不会自动回复的，因此要时刻注意自己的血量，而且身上最好带一些回复道具备用。HP不多的时候赶紧去吃东西吧。

本作中很多强敌或者BOSS都有一个特点，就是防御桐生的攻击时通常会等桐生打完一套连段才反击，我们可以反过来利用这一点，轻攻击不接重攻击而是回避，骗敌人出手然后马上从侧面反击。

相比起《如龙0》以及之后的那些作品，本作中单车、沙发之类的道具攻击伤害低得多。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

全支线攻略

攻略要点

·跟以往的作品一样，本作大部分支线触发之后，正式开始之前会有一个二择的选项，选拒绝的选项是可以暂时不进行支线的，玩家可以做好准备之后重新回到相同的地方开始。但是也有部分坑爹的支线没有选择，触发之后必须进行下去，又或者拒绝之后会直接判定失败的——这类情况下文都会单独说明。

·本作部分支线会根据玩家进行支线时的表现或者选择，在完成时会给出“完”和“终”两种判定。一般“完”是指支线达成了最好的结果，而“终”表示支线没有达成最好的结果，留下了遗憾。本攻略是以“完”为前提进行讲解，本文所说的“支线失败”是指获得了“终”评价。

·话虽如此，支线的完成评价仅影响报酬，不会影响后续的支线触发，也不会影响奖杯的获得。所以如果嫌达成“完”太麻烦的话，“终”也是一种选择。

·文中有两个用词希望大家阅读时区分一下：“触发”支线，是指达成了特定条件，已经可以在支线列表中查到该支线的名字但还没正式开始，你还可以去做别的事情。而“开始”支线，表示支线会进入进行阶段，其他行动可能会受到限制，建议一口气把该支线做完，再去做别的事情。



第三章相关支线

绑架?

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	×	-
奖励			
1万圆、经验值2000			

北琉大街跟路边的男女对话，选“去救拓也”开始支线。剧情里选“立刻闯进去”，发生战斗，打赢街上的小混混即可。

好想去东京 第1话

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：嘉利吉商店街	×	×	-
奖励			
炖肋排汉堡套餐、经验值2000			

走到嘉利吉商店街中间的时候会有一个妹子过来问桐生关于东京的事情，跟她对话选“分享东京的事”开始支线，之后的选项随便选就能完成。

酿酒师的宝藏

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场北侧	×	×	-
奖励			
狮爷腰带、经验值2000			

嘉利吉商店街和公设市场北侧最上面的交界处，靠近一家招牌是泡盛古酒的商店门口触发，跟被纠缠的酒窖老板松岛对话，选“为了泡盛，我就帮你找家宝吧”。之后会得到一首歌作为提示。

回到牵牛花门外会听到两个小孩子说去龟岩那边集合之类的话，进入海边往右边走，走到尽头会出现观看的提示，观看之后会把酿酒家松岛叫过来，然后开始挖掘。不停地挖下去就能把宝藏挖出来，完成支线。

碰撞哥

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：初町西	×	×	-
奖励			
1万圆、经验值2000			

初町和初町西侧交界处，有一个穿着白衣服身边带着两个手下的小混混走过，撞到他触发剧情，选“不支付”开打，打败他们就能完成支线。

凤仙花之歌

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	○	-
奖励			
开口笑、经验值2000			

单轨电车上车点旁边有一个演唱冲绳民谣的青年，过去跟他对话触发支线，选“出手阻止”开始，注意这里如果选“视而不见”，支线不会延后而是会直接结束。显示是“终”的。所以要当场完成，把两个小混混打爆就能完成支线。

冲绳面店外送竞赛

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场北侧	×	○	在拉面店“恶童”吃两次拉面
奖励			
1万圆、经验值3000			

在公设市场对面的拉面店“恶童”吃两次拉面，离开一段时间（比如走到药店附近）再回来会看到店主在责怪送外卖的小伙，上前跟店长对话，选“帮忙外送”开始支线。开始送货之前建议大家先存个档，因为你只有一次送货机会，如果失败的话报酬会减少并且支线完成状况会变成“终”。

目的地有3个，第一处是“嘉利吉商店街的药局（真荣田药局）”地图上可以确认到，第二个是在初町东侧和北琉大街交界处的“麻将训练营”，还有一处是位于初町的“琉球Night”，送货开始之后画面没有倒计时，但是城镇不大，如果有在地图上确认地点，5分钟是很充足的。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

培养红牌公关小姐！

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：初町南侧	×	×	-
奖励			
70 万圆（5 人总额）、经验值 30000（5 人总额）			

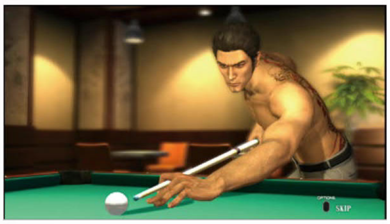
在 South Island 门外的时候触发支线，选愿意给建议开始。剧情之后就能在琉球街上挖角公关小姐了。这个支线需要将全部 5 位挖角回来的公关小姐培育到 No.1 才能完成。

来自骗子的挑战

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：Aqua Sky	×	○	玩桌球“9 号球”规则打赢 NPC 3 次
奖励			
10 万圆（失败没有）、经验值 3000			

玩 9 号球规则打赢 NPC 3 次，挑最弱的那位叶诚打即可，赢 3 次非常简单。达成条件之后先离开比赛，这时会被一位老人搭讪，老人说了几句话之后就走了。先出去存个档然后再回来，走近桌球桌会遇到之前那个老人白石，白石要求跟桐生来一场关乎一个小酒馆老板命运的比赛。

所谓高手靠技术，菜鸟靠运气。比赛可以先选“拒绝”搁置，然后自己去练练再来打，也可以直接上拼拼运气，随缘打进 9 号球就能直接胜出，不过说实话，白石的难度比较高，一场比赛下来失误次数可能也就 0~1 次。对不起小酒馆老板，请坚强地活下去吧（雾）。



成功打赢白石支线就算成功，反之就算失败。

◆第四章相关支线



婚前旅行

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
牵牛花	本章内	○	具体条件见正文
奖励			
经验值 10000			

这个是跟 2 代联动的支线之一。第四章的限时任务，具体触发时间点是在完成了小孩子们相关的剧情，跟遥说“差不多该出发了”（换回了神室町的服装）之后，来到牵牛花门外时触发，遇到了 2 代那对想跳楼的白痴情侣。跟他们对话开始支线之后前往公设市场 2 楼找到他们，然后跟着去 STONE MARKET 找到他们，最后回去牵牛花的海滩。

在悬崖边见到那对情侣后，剧情选项会影响到支线的剧情和完成情况。正确的选项是“她是好心让座给别人”，“妈妈都特别叮咛了，也只好这样”，“都怪你没有搞清楚人家的想法”，“有个精明能干的太太真不错呢”，“这就证明了她想要小孩”。但是无论“完”还是“终”都不影响报酬。

瓶装情书

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：向日葵前海滩	第 10 章去找绫子前	×	完成支线“婚前旅行”之后，白天限定
奖励			
开口笑、经验值 3000			

第 4 章完成了支线“婚前旅行”，并且解锁了天启系统后，在牵牛花前面的海滩能找到一个漂流瓶——具体位置是在鱼竿的右边。调查漂流瓶触发支线，之后前往公设市场北侧和嘉利吉商店街之间组下面的拐角处找到一家“わくわく”（招牌很不显眼）的商店跟店员对话。得知那个男孩经常去窪地川侧道的“琉将”（地图上可以找到），进去跟小男孩对话，出来后跟上他到单轨列车搭乘处回到牵牛花海边进入剧情，支线完成。

琉球街的七大不可思议 其之一

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道东侧	×	×	-
奖励			
经验值 2000			

在琉球大道东侧的“M 超商 琉球大道店”旁边的空地听女学生们说话触发，之后从旁边的楼梯上去来到投币式储物柜旁边，打倒三个小混混之后捡到投币式储物柜 44 号的钥匙，打开 44 号储物柜得到“神秘的手机”。从刚才的楼梯下去会再次遇到刚刚的小混混带着更多人来找麻烦，把他们全部打败就能完成支线（穿西装那货很难搞，建议优先揍死）。

琉球街的七大不可思议 其之二

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道西侧	×	×	完成支线“琉球街的七大不可思议 其之一”之后
奖励			
1 万圆、经验值 2000			

在“BLUE SEAL 露天摊位”旁边的摊位听三名女生说话触发支线，然后去窪地川侧道的 Aqua Sky 门口见到一只黑猫，跟着它走过去，过桥之后往单轨电车那边走能见到猫咪，靠近它之后发生剧情，打败小混混之后拿到“木天蓼棒”，回去桥附近找到小黑猫，喂它木天蓼，然后跟着猫咪进入后巷跟老人对话。之后随便去一家 M 超商买一瓶“SUNTORY 天然水（南阿尔卑斯）”回来给老太太就能完成支线。



琉球街的七大不可思议 其之三

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	×	完成支线“琉球街的七大不可思议 其之二”之后
奖励			
3 万圆、经验值 3000			

北琉大街的桥上跟听四个女生对话触发支线，之后去单轨电车那边跟黑人汤姆对话，然后跟着他走，来到他们的事务所把他们全部打爆，救出女孩阳子就能完成支线。

琉球街的七大不可思议 其之四

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场北侧	×	×	完成支线 13“琉球街的七大不可思议其之三”之后
奖励			
皇家精力饮料、经验值 3000			

公设市场北侧听三个女孩对话发生支线，跟店门前的小孩子对话选“一起寻找店里的人”，之后，凉瓜汁店老太太会出现，她告诉桐生现在已经没开店了，但是如果想喝凉瓜汁就拿材料来。不用管老太太说的材料是啥，去买苦瓜、黑砂糖、香蕉、芦荟、柠檬这五样东西回来就对了，全部可以在公设市场 1 楼的丸绳商店买到。

琉球街的七大不可思议 其之五

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：嘉利吉商店街	×	×	完成支线“琉球街的七大不可思议 其之四”之后
奖励			
5 万圆（除去被偷的 5 万圆后）、经验值 3000			

嘉利吉商店街快可立对面的摊位看三个女高中生对话触发支线，然后买一根“恋爱珊瑚项链”。之后往市场那边走，发生剧情被偷了 5 万圆。回去商店那边观看女高中生和店主的争吵。剧情后跟店主对话，然后去公设市场北侧，从琉道一家南边的楼梯上去（楼梯对面有个“夏の虫”的黄色小招牌），在二楼空中过道里见到刚刚的女子高中生，然后跟祈祷师对话。剧情中选“退掉项链”，顺便砸了他们的事务所就能完成。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

琉球街的七大不可思议 其之六

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场北侧	×	×	完成支线“琉球街的七大不可思议 其之五”之后
奖励			
5 万圆、经验值 5000			

在拉面摊旁边听 3 个女高中生对话触发，之后进入公设市场，在 1 楼地图中间偏右上的地方跟大婶和市场的老爹对话，再跟市场的老爹对话一次。接着前往初町北侧弗罗雷斯斜对面的冲绳排骨面（琉球街そば），靠近之后选“去黄金阿古猪的公司”上去，将他们的社长打一顿就能完成。

爱神丘比特

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道东侧	×	○	-
奖励			
经验值 2000			

在微笑汉堡外跟一名纯情的少年对话，选“听他说”开始支线，在外面的剧情选项无论怎么选都没问题，不过，进去店内之后第一个选项必须选“你能不能看一下他的情书”，否则支线会失败。

爱神丘比特 续

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：初町北侧	×	×	完成支线“爱神丘比特”后
奖励			
经验值 2000			

跟弗罗雷斯门外穿着西装的少年对话开始支线，对话之后再到路旁边跟他说话就能完成。

爱神丘比特 再续

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
牵牛花	×	×	完成支线“爱神丘比特 续”后
奖励			
经验值 2000			

来到牵牛花门外遇到纯情的少年，跟他对话触发剧情就能直接完成支线，剧情中的选项选任何一个都没问题。

温馨的一家人

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道	×	×	完成支线“爱神丘比特”后
奖励			
6 层冰淇淋、经验值 3000			

在琉球大道和琉球大道东侧交界的马路的一角有个男人双手拿着甜筒，过去跟他对话并且答应帮他忙开始支线。这个支线要帮他把冰淇淋带到 M 超商那边给他的家人，而且途中小心不能让冰淇淋掉落，慢慢走过去就行，如果被行人包围的话可以先站在原地不动，等人散了之后再走。

寻找狮爷

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道	×	×	完成支线“爱神丘比特 续”后
奖励			
5 万元、经验值 3000			

琉球大道十字路口，靠近嘉利吉商店街那边有一对男女，跟他们对话触发支线，他们会委托桐生去找一个狮爷并且给桐生一张照片，拿到照片之后前往初町北侧，弗罗雷斯那边的路尽头能找到狮爷，调查狮爷之后打电话给刚刚那对男女就能完成。



捉迷藏 in 牵牛花

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
牵牛花	第 10 章结束前	○	白天限定
奖励			
经验值 3000			

在牵牛花孩子们的房间里跟孩子们对话，答应跟他们玩捉迷藏开始支线。开始后要用 R3 键进入第一人称模式才能把孩子找出来，玩捉迷藏的孩子有 4 个，庭院的小狗那边藏着两个人，分别是志郎藏在放柴的小屋背后，泉藏在靶子后面，庭院另一边的长桌子下能找到爱梨，太一藏在屋顶。这个支线要注意泉不能第一个找出来（虽然小狗会不断卖她），否则她会哭导致支线失败，只能取得“终”的评价。



英文会话班招生Step.1

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	○	完成支线“绑架？”（第三章）之后
奖励			
经验值 2000			

北琉大街存档点对面有一个在推销英语会话班的人，跟她对话得到“免费英文会话教科书”，然后到附近的惠比寿屋跟蹲在地上的女性对话，选项必须选“May I help you ?”才能完成，其他选项都会导致支线失败。

英文会话班招生Step.2

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	○	完成支线“英文会话班招生 Step.1”后
奖励			
意大利制钱包、经验值 2000			

回去老地方找到那个英文会话招生的人，花 1 万圆购入“初级篇教科书”，之后到嘉利吉商店街会见到一个棕发美女，跟她对话，选项必须选“Go straight this way.”才能完成，其他选项都会导致支线失败。

寻找迷路的孩子

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：嘉利吉商店街	×	×	完成支线“英文会话班招生 Step.2”后
奖励			
3000 圆、经验值 3000			

跟嘉利吉商店街入口处的女性对话，选“好吧，我知道了”答应帮她找女儿，之后走到街尾就能找到一个戴着草帽的女孩，对话之后发现她只是一个同名字的女孩，接着要找一个戴着棒球帽的女孩，到拉面摊旁边能找到，但是这个小女孩也不是。接着要去找绑着蝴蝶结的女孩，往回走到药店门口能找到，接着要继续去找布偶背包的女孩，在街尾能找到，跟她对话就能完成支线。

找出抢劫犯

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场北侧	×	×	-
奖励			
3000 圆、经验值 3000			

经过嘉利吉商店街和公设市场北侧最下方的交界处时触发，进入公设市场之后在地图右下角找到背对着门的人，跟他对话就能完成支线。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

拼酒对决

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：Aqua Sky	×	○	-
奖励			
5 万圆（输了要倒扣 2 万圆）、琉球 酒豪传说、经验值 3000			

进入酒吧之后跟在中间跳舞的开朗的大叔对话，选“答应拼酒”开始支线，开始之前记得存档。说是拼酒但实际上是黑白猜游戏。如果转的方向跟他指的方向相反就算赢，赢 3 局就能完成支线，反过来如果输 3 局支线就失败。不过由于大叔指的方向是随机的，所以只能赌运气（懒得猜的话就全程选右边吧）。

碰撞哥的反击

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：窪地川侧道	×	×	完成支线“碰撞哥”（第三章）之后
奖励			
5 万圆、经验值 3000			

窪地川侧道老地方，看到白色衣服的矮子大叔带着一群小伙走在路上的时候撞过去触发支线，选“不支付”然后把他和他那帮小弟揍一顿就能完成。

地下钱庄与欠债男 第1话

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：窪地川侧道	×	×	-
奖励			
皇家经历饮料、经验值 2000			

窪地川侧道的桥上会看到一个人站在围栏上想跳下去，跟他交谈选“阻止男人”开始支线，剧情对话随便选即可，对话完了之后支线便完成。

地下钱庄与欠债男 第2话

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：窪地川侧道	×	×	完成支线“地下钱庄与欠债男 第 1 话”后
奖励			
皇家精力饮料、经验值 2000			

上一个后过一段时间回到老地方又会看到这个叫岸本的人要自杀，跟他对话就能完成支线。

干夫与市场

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场 1 楼	×	×	-
奖励			
经验值 2000			

前往公设市场 1 楼中间找到干夫跟他对话，选“跟干夫一起去”开始支线。之后跟在干夫身后行动即可，走到最后跟他一起打倒一帮前来捣乱的小混混就能完成支线。

想要鲷鱼的男人

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场 1 楼	×	×	-
奖励			
30 万圆（最大收益）、经验值 5000			

在公设市场 1 楼跟地图左下角跟“鱼绳鲜鱼店”的老板对话，选“接受”开始支线，鱼店老板会先给桐生 20 万圆。前往初町南侧的一家叫“山水”的餐厅。来到初町南侧会看到一个穿着白色厨师服的男人站在山水的店门外，跟他对话之后，他会要求桐生出 3 倍的价钱把鱼买回去，又或者交出更好的鱼。这时可以先回去市场跟鱼店老板说明情况，此时鱼店老板会再给桐生 10 万。接下来如果你想将收益最大化，可以在收了鱼店老板的钱之后去海边钓鱼，但是要钓到难度最高的鲔鱼，餐厅老板才肯跟你换。考虑到全鱼类图鉴是白金的一环，如果追求白金的话可以趁现在把鱼钓了，反之就直接交钱那货，两种选择不会影响支线的完成情况。

教小豆“坐下”

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
牵牛花	第 11 章前，白天限定	×	完成支线“捉迷藏 in 牵牛花”后
奖励			
经验值 2000			

完成捉迷藏的支线后，在牵牛花跟泉对话，然后选陪泉教小豆坐下的动作。剧情中小狗做错了就命令它重做，直到做对了给它奖励就能完成支线。



教小豆“转圈”

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
牵牛花	第 11 章前、白天限定	×	完成支线“教小豆‘坐下’”后
奖励			
经验值 2000			

完成上一个支线之后跟泉对话就能进行这个支线，做法也是一样，让小狗转圈，错了重做，做对了给它奖励就能完成。

教小豆“去捡回来”

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
牵牛花	第 11 章前、白天限定	×	完成支线“教小豆‘转圈’”后
奖励			
火花精力饮料、经验值 3000			

完成上一个支线之后跟泉对话进行这个支线，玩法相同。

丢弃的钥匙

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道东侧	×	×	-
奖励			
琉球街投币式储物柜钥匙【33 号】（强力电击棒）、经验值 2000			

琉球大道东侧储物柜所在的 2 楼能够见到一个穿白色衣服的女人在找东西，跟她对话得知她在找钥匙，用第一人称模式望向她正上方，3 楼的连接通道底下能够看到，调查之后告诉那个女人就能完成支线。

高尔夫球手社长

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
高尔夫球场	×	×	高尔夫球小游戏的竞技模式以 ±0 或者更低的杆数完成比赛
奖励			
·胜：10 万圆、火花精力饮料、经验值 3000			
·平局：5 万圆、经验值 3000			
·负：3 万圆、经验值 3000			

这个支线的难点不在于怎么完成而在于触发条件，高尔夫球的竞赛模式是要连打 10 回合的模式。10 回合最终成绩必须等于或低于标准杆数结束才能触发支线。不过支线本身倒是挺简单，跟社长比赛只打 3 局，而且不论胜负都能完成支线。只是胜负会影响到无关重要的奖励罢了。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

第五章相关支线

拉面物语

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：九州一番星	×	×	-
奖励			
试作泡面“九州一番星”、经验值 10000			

进入神室町粉红大街后巷九州一番星拉面店里面发生店老板跟一个热血青年吵架的事情（如果没有发生就吃个面之后再来），支线开始。到拉面店门外跟端着碗的热血青年植田对话，选“吃泡面”、“真的全都试过了吗？”，前往千禧塔门前的马路边再次遇到植田，帮他打爆两个小混混。回去九州一番星再次看到植田和老板的对话剧情。第十章回到冲绳之后，到北琉大街找到植田，跟他对话之后选“告诉他摊贩的位置”，然后前往公设市场北侧的拉面摊“恶童”找到他对话。最后回去九州一番星触发剧情就能完成。

苦恼的选秀第1名

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：吉田打击练习中心	×	×	小游戏棒球玩 HARD 难度赛事取得 1100 分以上
奖励			
镶钉球棒、经验值 3000			

在击球中心打 HARD 难度赛事获得 1100 分以上就行（理想的情况是 9 个数字全部打完再补一个特殊靶子就有 1280 分，特殊靶子打不中的话，刷新了之后需要在打 3 个连成一行）。

离开的时候会有一个神秘的老人来搭讪，离开击球中心再回来，在玄关会遇到一个穿球衣的男人，跟他对话选接受挑战开始支线。

比赛的规则跟 HARD 难度一样，不过是玩家和 NPC 以一人一球的方式打同一块记分牌。对手不愧是职业选手，击球几乎完全不会失手，但是智商欠费，打哪块数字版基本上是随缘选的，不会刻意去连线。所以要赢他的方法倒也简单。击球的规则是打中一块数字板能获得 20 分，而如果三个数字板能连成一条直线则会额外追加 100 分。所以这里的战术是，假设我方也不会失手的话，开局第一球先打掉中间的 5，这样 NPC 无论打哪个数字，我们都可以获得连线加分。此外，NPC 是不会打特殊靶子的，所以即使我们打了最后一球导致特殊靶子在 NPC 回合出现，也不用担心他拿那 300 分反杀。

这个支线是不存在失败的，如果输了能够直接重来，直到玩家打赢才算完成。



追捕欠债男

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：剧场前大街	×	○	-
奖励			
最高 10 万圆（失败一次扣 2 万）、经验值 3000			

走到剧场前广场会自动触发支线，跟讨债人 · 柴山的对话中选“我就帮忙吧”就可以开始，选“下次再说”可以之后再做。接下了任务之后就要在神室町内把那个叫本山的老赖抓出来。藏身地点有 5 处，分别是保龄球馆（最里面那条道，要用主视角模式看）、公园前大街（跟一堆流浪汉混在一起）、亚天使（店内卡拉 OK 机旁边）、粉红大街（存档点附近开主视角模式看上面的招牌）、中道大街微笑汉堡店内（支线“好想去东京第 2 话”没完成会令这里无法触发剧情）。5 个地点没有顺序限制，从哪个开始都可以，靠近藏身地点的时候会收到柴山的电话，如果没收到电话则不会触发抓人的剧情。接听电话之后把老赖找出来进入战斗，老赖的血量很低但是回避速度很快很难打中，建议捡道具打他，或者垫步攻击。限定时间内打爆老赖就能完成任务，但如果没能打爆他就会被他逃跑，只能去下一个地点再找。如果 5 个地点都抓不住他的话，任务就会失败终止。如果要取得最高报酬最好一次就抓住他，笔者推荐去冠军街，因为那边的位置够窄，大大限制了他回避的空间，而且地上还有些道具能用。

猫咪观察者

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福大街西侧	×	×	完成支线 26“追捕欠债男”之后
奖励			
3 万圆、经验值 2000			

儿童公园旁边一家“潮伍”的拉面店门外站着一位白衣服的女性，靠近之后她会委托桐生帮忙找一只背部有意大利地图花纹的猫。之后到天下一番大街 POPPO 对面那家“まんぞく寿司”门外能找到这只猫，先进去 POPPO 买一根木天蓼棒，然后给猫咪。之后把这只猫带回去就行了。

好想去东京 第2话

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：微笑汉堡内	×	×	完成支线“好想去东京 第 1 话”（第三章）之后
奖励			
微笑薯条、5 万圆、经验值 3000			

进入中道大街的微笑汉堡能触发支线，获得“微笑薯条”，离开微笑汉堡再进去会看到枫被店长解雇，跟枫对话后她会离开。之后依次去天下一番大街的 Gelateria 神室和保龄球馆找枫，发现她都被炒了，最后去冠军街的亚天使找到她就能完成支线。

反映现实的照片

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：POPPO	×	×	-
奖励			
经验值 8000			

进入 POPPO 天下一番大街店里面，靠近旁边的杂志堆会出现被人盯着的提示，支线出现。离开便利店之后跟青年对话，之后前往冠军街的 SHELLAC 找到那个青年，跟摄影师柳井对话之后，前往西公园前大街，在进入工地的厕所旁边能找到平田两父子，把儿子揍一顿阻止他就能完成支线。

漫画家出道

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：POPPO	×	×	-
奖励			
50 本少年 FIVE、金盘、经验值 10000			

来到神室町之后靠近天下一番大街的 POPPPO 会收到太一打过来的电话，他希望桐生帮他买一本“少年 FIVE”回去给他。进入 POPPO 买到杂志之后，不用急着拿回去给太一，到神室町的投币式置物柜前面的马路上会见到一个倒在地上的人，过去调查选“帮这个男人”。之后这个男人会跑掉，跟过去咖啡厅找到这个青年，然后听他谈话。背包男广野走了之后跟坐在咖啡厅里的编辑对话了解事情的缘由。第十章以后回到冲绳，到琉球大道 STONE MARKET 旁边能找到编辑（此时身上要带着漫画“少年 FIVE”，所以先不要把书回去给太一），跟编辑对话之后去真荣田跟店主对话，向店主解释了他儿子的情况之后，前往北琉大街的桥上找到编辑和广野。对话后支线就算完成。

之后拿着“50 本少年 FIVE”回去牵牛花给太一，能够再获得“金盘”奖励。



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

电话交友俱乐部的翘家少女

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：天下一番大街后巷	×	×	完成支线“漫画家出道”之后
奖励			
10 万圆、经验值 3000			

在天下一番大街后巷会发现一个坐在地上被一群女生围住的老人，过去跟他对话开始支线。对话的过程中会得到一张“甜心的面纸”写着电话交友俱乐部的电话。直接使用这个道具，电话里的妹子会叫桐生去韩来吃烤肉。去到韩来跟门外的绿衣服女性对话进去吃东西。她一共会吃掉 2 万圆，但是得到了要找的女生可能去了微笑汉堡这个情报。到中道大街的微笑汉堡门外就能找到奈美，打跑几个教坏她的小混混就能完成支线。

大奖骗局

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：中道大街巷内	×	×	完成支线“电话交友俱乐部的翘家少女”之后
奖励			
5 万圆（接受）/1 万圆（出示彩票）、经验值 2000			

前往 POPPO 中道大街巷内店旁边见到一个男人，过去听他说话发生战斗，把这个举止可疑的男人揍一顿。之后跟他对话得知他中了大奖现在疑神疑鬼，想让桐生来当他保镖。对话选项不会影响支线的完成，但是会影响报酬。

选“拒绝”可以暂时中断回头再来做，选择“要他出示彩票”的话会马上发现日期有问题，然后支线完成（不算失败）。

如果要取得更高的报酬可以选择“接受”，带他去坐的士之后去喝杯咖啡再回来能再次见到他，跟他对话就能领取报酬并完成支线。

我？

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：Bantam	×	○	-
奖励			
以后按摩半价、经验值 5000			

先去 Love in Heart 做一次按摩，然后到 Bantam 酒吧跟椿姬彩夏对话开始进行支线。注意接下来部分选项选错了会导致支线失败。

第一个选项选“Love in Heart”，第二个选“听他说”，如果这里不听的话支线就会失败结束。之后对方是什么样的人？做什么工作？喜欢他哪部分？这三个全都要选一遍的，顺序随意。他去洗手间回来之后继续选“听他说”（同样如果不听的话支线就会失败），最后一个选项可随意。

支线完成之后回头再次进入 Bantam 会收到彩夏发来的短信，并且知道后续的结果。

恋爱 射飞镖指南

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：Bantam	×	×	玩扔飞镖游戏进行 5 次 01 规则模式之后触发
奖励			
经验值 3000，5 万圆（胜）/1 万圆（负）			

在神室町的酒吧 Bantam 玩飞镖游戏，01 规则进行 5 次，不限单人还是对战。5 次结束之后会有一个男人委托桐生跟他来一场比赛，并且故意输给他好让他在女友面前耍帅。答应他的请求进行比赛。这个任务不会失败，不过会根据玩家的胜负决定奖励，而且赢了奖励更多。

归来的打中有赏老板

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福停车场	×	×	晚上限定
奖励			
5 万圆（再扣去参加挑战的费用）、经验值 3000			

前往七福停车场跟人群里的人对话触发支线，那个人就是以前的作品中被桐生揍过的“打中有赏老板”，对话之后选“挑战”跟他打，只要 1 分钟内打中他就能完成支线。比较有效的方法是锁定之后用垫步＋轻攻击，很容易能打中他。

高科技偷窥

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街东侧	×	×	完成支线“归来的打中有赏老板”之后，晚上限定
奖励			
5 万圆、经验值 3000			

泰平大街东侧和千两大街北侧交叉口会遇到一个性感的女性搭话，选“听她的请求”开始支线。她会委托桐生帮忙看看有没有可疑的人偷窥她。在这附近用第一人称视点来查找吧。一共有 4 个位置要调查，分别是小停车场上方爬在窗户上的裸男，斜对面 Gerolias 的牌子上面翘着屁股的女性，Gerolias 牌子对面那栋楼顶上有个练拳的男人（实际观看到的是一个大婶在捉猫），还有停车场正上方站在楼顶上像是想自杀的“锻炼的男人”。这 4 个地方用第一人称视角都调查一遍，每调查完一个地方就会收到一次女性打来的电话。4 个都调查完了之后，性感的女性会告诉桐生偷窥的男人好像已经出现。用第一人称调查停车场正上方会看到一个穿迷彩服的人已经爬上去了，跟偷窥狂对话然后把他揍一顿就能完成支线。



计程车司机

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福大街西侧	×	○	完成支线“高科技偷窥”之后，晚上限定
奖励			
2 万圆、经验值 2000			

在儿童公园外面会看到几个醉汉在给的士司机添乱，上前调查并且帮助的士司机。打爆三个醉汉就能完成支线。注意这个支线不能用的士发动热血动作，否则支线会失败。

廉价出售

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：千两大街	×	○	-
奖励			
30 万圆（没有交出钥匙）、经验值 5000			

在千两大街南边的 T 字路口站着一个“摆路边摊模样的男人”，跟他对话开始支线。他会向桐生推销一个包包，先进行杀价，杀到 3 万 5 再买下来（3 万 6 的时候选不买，再跟他对话）。然后去惠比寿屋神室町店，跟店员对话，发现刚刚买回来的白金包是盗版包。回去千两大街找到刚刚那个男人。跟他对话他会提出把包买回去，这里要注意如果把包卖掉的话，支线会失败，所以无论如何都不能卖掉（虽然可以抬价到 20 万）。坚决不卖谈判破裂干脆把他揍一顿。打败他之后他会告诉桐生这个包包里面有一条钥匙他想拿回去，此时会出现给和不给的选项，把钥匙给他不会影响支线完成，但是报酬会大幅下降，所以依然坚持不给才是正确的。对话结束后前往泰平大街，调查千禧塔外面的白色面包车，选“打开行李箱”。之后会有 3 个黑道过来找麻烦。打爆他们之后就能完成支线。

饱食猎人

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福大街东侧	×	×	完成支线“廉价出售”之后
奖励			
皇家精力饮料、经验值 2000			

到韩来烤肉店门外跟店员对话触发，店员正为抓吃了霸王餐逃跑的人而烦恼，他委托桐生去追那个人，选“去追霸王餐逃犯”开始进行支线。在追逐战中把吃霸王餐的胖子抓到就能完成支线，胖子逃跑路线是绕着七福停车场转的。如果没抓到没关系，跟韩来门外的店员对话可以继续进行，不用担心支线失败。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

老绅士的回忆

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：千禧塔前庭	×	×	完成支线“饱食猎人”之后
奖励			
10 万圆、经验值 3000			

在千禧塔前庭的一张长凳上会看到一个老人坐在那里被两个小混混缠上，上前跟他们对话开始支线。对话之后老爷爷委托桐生帮忙去甲鱼大街找一家叫“人生”的店。甲鱼大街在天下一番大街左边的侧道上，地图上可以确认到（《如龙 0》里桐生的地产事务所的位置）。跟一家大众酒场门外的店主对话得知“人生”搬到了冠军街。在冠军街地图右下角能找到这家“人生”，靠近之后会看到讨债人跟老人在争吵，选“帮助老人”会进入战斗，选“看情况”不会开打。

回去千禧塔跟老人对话，可以选“询问事情原委”了解到他们的过去，之后把老人带去“人生”那边发生剧情。要打两个讨债人（这次无论怎么选都得打），打败他们就能完成支线。

龙宫城 续

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：公园前大街	×	×	-
奖励			
经验值 3000，龙宫城（游民的赌场）开放			

经过公园前大街（偏西侧）的位置会路上看到一群年轻人盘踞在路上（这里就是龙宫城入口），从这群人身边经过就能在支线列表看到这个支线。之后从宾馆街往北方走会遇到一个被游民猎人袭击的游民过来求助，选“被揍的是你们吧”帮忙打倒这 3 个游民猎人，之后回去龙宫城的入口。打爆 5 个游民猎人之后再跟他们的首领战斗，打赢首领就能完成支线。

净水器

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：公园前大街	×	○	完成支线“龙宫城 续”之后
奖励			
5 万圆、经验值 2000			

完成支线“龙宫城 续”后会马上收到一个短信，确认短信后触发这个支线。经过公园前大街会看到一个在路边拍手、穿着黄色衣服很显眼的事务员，跟他对话选“进入事务所”。进去事务所之后，交谈的过程中拒绝给支付 30 万圆。注意必须全程拒绝否则不仅亏了钱而且任务会失败。坚决拒绝付钱他们会上来勒索，把他们全部打一顿就能完成支线。

死亡保龄球员

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：马赫保龄球馆	×	○	保龄球 10 局打出 200 分以上
奖励			
猪扒便当、经验值 3000			



保龄球馆之前就有一个自称死亡保龄球员的爆炸头找上门要求比赛。因为这个比赛如果输了会导致支线失败，所以建议先选“无视”中断支线，去存个档回来在跟他对话进行比赛。比赛打 3 局，对手是个菜鸡，能够触发这个支线的实力打赢他是毫无压力的。

跟自称死亡保龄球员对决的支线，比起怎样赢那家伙，如何触发这个支线反而更难。这个支线的触发条件是要在单人模式 10 球局里打出 200 分以上的高分。要达成这个分数至少成功打出 3 连以上 Strike（一球全倒），并且没达成 Spare（即补球没全倒）次数控制在 3 次以下。成功之后离开

这里顺便说一个保龄球打出 Strike 的方法给大家参考，具体是开球先左移动 4 格，投球方向点最右方，力度大概是 75~78 这个区间，并且让球以最大速度往左滚动。（上述方向全部反过来也行）

◆第六章相关支线

画龙点睛

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：粉红大街后巷	第六章力也在队里的时候	×	力也组队限定
奖励			
经验值 10000			

跟力也同行的时候前往粉红大街后巷的龙神会馆找到刺青师歌雕，剧情之后离开会馆前往千两大街跟一群小混混打架，打败 4 个小混混，剧情结束之后就能完成支线，力也背后的龟壳花刺青也会完成。

治愈系黑道

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福大街东侧	×	○	-
奖励			
经验值 10000			

七福大街东侧七福停车场对面看到一个迷路的女子被人纠缠，选“不想被打给我滚”开始支线（另一个选项可以先不进行），之后把女子带到 SHELLAC，在酒吧门外选“机会难得，那就喝一杯吧”继续。之后对话选“不用把话说得那么难听吧?”“嗯，好啊”。进入旅店之后剧情会出现一个选项，如果选“乖乖付钱”的话会损失 10 万并且支线失败，应该选“怎么可能会付”，然后把找茬的行迹可疑的男人打一顿，最后回去 SHELLAC 把坑了桐生的那个男人也揍一顿就能完成支线。



同乡的女人

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：Asia	第六章力也在队里的时候	×	晚上限定、力也组队限定
奖励			
经验值 10000			

第六章带力也观光完了之后，回去新瑟蕾娜跟力也对话可以再带他出来。带着力也前往粉红大街的 Asia 看跳舞触发支线。之后走一段路之后力也会收到电话，按照指示去九州一番星那边赶走“跟踪狂”，之后同样的套路再依次去吉田打击中心→千禧塔中道大街巷内触发剧情，打倒地下钱庄业者和他的手下，剧情之后进入下一场战斗，打完就能完成支线。

银幕之龙

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：剧场前广场	×	○	-
奖励			
20 万圆（高评价）/10 万圆（低评价）、樱吹雪、经验值 10000			

在剧场前广场的剧院门外有三个人站在那（其中一个人的手受伤了），过去跟他们对话选“好吧，我就接下了”开始支线，注意这个支线有可能会失败。

这个支线是演戏，要求桐生一马按照导演的要求来演，包括念正确的台词，满足特定的条件打倒敌人等等。根据行动会影响到支线能否完成以及后面的奖励。特别是念台词的部分，实际上提示给出来的台词并不是最优选项，最优选项是意思接近的另一句。如果念了错的那句台词则要重演。

四场戏是连续的，中间不会停顿，但如果念错了最离谱那句台词会重拍，具体大家可以照着下面的条件来完成，台词选项为最优答案。

·第一场戏

台词：我是来“回敬”杀父之仇的

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

演出要求：按顺序打败敌人，依次为花井、鸟海、送风、大月（花鸟风月）。

· 第二场戏

台词：给我像个男人，一对一地来取我性命啊！

演出要求：使用三次奥义，顺序为抓住对手砸向墙壁，捡刀发动热血动作，捡不倒翁发动热血动作

· 第三场戏

台词：我要送你下黄泉，到那个世界去向我父亲谢罪吧

演出要求：红血状态下逆转胜利（建议先把 BOSS 打到残血然后在调整自己的血量，以免翻车）

· 第四场戏

台词：仁义不是用金钱买得了的

孝顺的小混混

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：甲鱼大街	×	×	完成支线“猫咪观察者”（第五章）之后
奖励			
综合寿司、11 万圆（其他选项不会获得）、经验值 2000			

进入甲鱼大街会被焦急的小混混搭话，选“对小混混出手相助”开始支线。之后的选项选“现在是 Cool Biz”，“大楼里发生事故，禁止进入”，“替他支付 10 万”（待会会连本带利回来的）。

星尘

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：星尘	×	×	完成支线“孝顺的小混混”之后
奖励			
10 万圆、经验值 8000			

进入星尘触发支线，有人来问一辉关于开 2 号店的事情，被一辉拒绝。剧情结束后跟店内的雄哉对话后离开。离开星尘之后沿着天下一番大街往北走会收到雄哉的电话，他会约桐生到 Bantam 酒吧见面。到 Bantam 商量完了回去星尘会发现雄哉和一辉为开二号店的事情吵架，跟一辉对话，然后去阿尔卑斯咖啡厅。在咖啡厅跟一辉谈完心之后，去天下一番大街后巷会发现男公关英二的阴谋，把他揍一顿然后叫一辉他们过来揭发他。之后前往千禧塔，途中会遇到雄哉，在他带路下进去千禧塔里面的事务所，端了他们的事务所把里面的黑道全部打爆就能完成支线。

刚出狱的人

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：天下一番大街	×	×	完成支线“星尘”之后
奖励			
血红胸针、经验值 3000			

在天下一番大街入口处遇到沉浸在感慨中的男人，跟他对话然后带他去柄本医院。到达医院之后，医生会委托桐生“带他参观神室町”，答应他的请求。前往千禧塔发生战斗，打爆 3 个小混混。然后去泰平大街的桃源乡遗址参观，这里也要打 3 个小混混。最后把他带去西公园就能完成支线。

剧场前的李幻尹

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：剧场前大街	×	○	完成支线“净水器”（第五章）之后
奖励			
5000 圆、经验值 5000			

开始支线之前建议先存个档。因为这个支线很容易失败而且一旦开始不能中断。完成支线“净水器”之后剧场前大街会多了一群穿着应援服装的老年人，跟最后排跳得最 high 的大婶对话就会正式开始支线。大婶委托桐生帮忙拿签名，这个选项可以随便选。之后要穿过大婶粉丝群走到李幻尹面前而且不能碰到其他大婶。一旦碰到就要重头开始，也不能从侧边绕上去否则也算失败。失败 3 次支线就算失败。

建议把视角调成俯视角，这样更容易看清大婶们的站位。走到李幻尹面前跟他对话选“曾经见过”，之后会有三个黑道来找麻烦，打败他们就能完成支线。

一连串的跟踪狂

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福大街	×	○	完成支线“剧场前的李幻尹”之后
奖励			
5 万圆、经验值 5000			

注意这个任务有失败的风险。在七福大街跟站在 JeweL 门外的女性对话，她正在怀疑被跟踪狂跟踪，请求桐生帮忙找出跟踪狂。接下任务之后开始跟踪，跟踪注意不能太远也不能太近，太近被发现的话会进入战斗并且支线失败。先跟踪穿红色衣服的人。跟一段路之后他会跟一个戴眼镜的人接头，转跟戴眼镜的人。之后他又会跟一个光头男接头，转跟光头男。跟到最后回到七福大街发生剧情完成支线。



逃掉有赏

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福停车场	×	×	完成支线“计程车司机”之后，晚上限定
奖励			
7 万圆、经验值 3000			

进入七福停车场会看到打中有赏老板正在跟别人争执，跟他们对话得知另外一个人叫“逃掉有赏老板”。选“挑战”支付 5000 圆就能进行支线。

这次挑战内容是追逐战，桐生是逃跑的一方，逃到对手的体力量表归零就算赢。其实是很简单的支线，开局之后死命往前冲，从泰平大街东侧冲进冠军街就行了，期间老板可能会超高速地追上来，被抓到也没关系，快速按 × 键甩开即可，老板的气力烧得比我方快。

苦恼的新进员工

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：第三公园	×	×	完成支线“逃掉有赏”之后，黄昏、晚上限定
奖励			
火花精力饮料、经验值 2000			

去便利店买一瓶“SUNTORY 天然水（南阿尔卑斯）”。前往第三公园跟倒在地上的男子对话触发支线，把刚刚买的水给他。后面的选项全部可以随便选。剧情结束后离开一会（比如去打场架）回来会看到他又回到公园，如此重复跟他对话三次，最后用拳头让他清醒一下就能完成支线。

丈夫最近怪怪的

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：Bantam	×	○	完成支线“老绅士的回忆”（第五章）之后
奖励			
7 万圆、经验值 2000			

注意这个支线有失败风险，进去 Bantam 靠近吧台里面的女性触发剧情，选“接受”就可以开始支线。前往麻将馆六兰庄门口就会开始进行跟踪。红衣服男人的目的地是去天下一番大街后巷，途中进入中道大街的时候他会小跑起来，注意如果跟丢 3 次的话，支线就会失败。

到达后巷那边之后会因为剧情而被发现，进入战斗，这个男人会拿着刀子作为武器战斗，不过难度不高，打赢他即可。

饱食猎人再现

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：粉红大街后巷	×	×	完成支线“丈夫最近怪怪的”之后
奖励			
火花精力饮料、经验值 3000			

前往粉红大街后巷的九州一番星拉面店，跟门外的店主对话触发支线。玩法跟之前的支线一样，抓住吃霸王餐的人就能完成。这次奔跑的路线是在粉红大街后巷和粉红大街之间呈“8”字型循环。拐角依然是抓人的机会，撞倒他两次就能抓住他。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

拉面店的实习生

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：九州一番星	×	×	完成支线“饱食猎人再现”之后
奖励			
2 万圆（全对）、经验值 5000			

进入九州一番星店主会告诉桐生现在缺人能不能帮忙，选择帮忙开始支线。帮忙的内容主要是给客人点餐，正确的选项顺序是：叉烧豚骨拉面、明太子豚骨拉面、大碗九州豚骨拉面、双重卤肉豚骨拉面、九州豚骨拉面。

桐生的扒手疑云

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街	×	○	完成支线“大奖骗局”（第五章），身上的道具格要有空位
奖励			
经验值 3000			

道具格至少要有 1 格空位才能触发这个支线，在条件满足的情况下经过泰平大街的时候，站在松屋门外的黄衣女子会跑过来被桐生撞倒。之后这个女子会侮蔑桐生偷了她的钱包。打开道具菜单会多出一个“不知道是谁的钱包”，使用掉。之后这个女人会叫来一群男人把桐生带到小巷进行勒索。勒索 10 万圆坚决不能给，给了的话支线就会失败。所以还是用教训他们一顿更省事。

卧底捉贼

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：POPPO 昭和大街店	×	○	完成支线“桐生的扒手疑云”之后
奖励			
4000 圆（拦错人会减少）、经验值 5000			

从 POPPO 昭和大街店出来后触发支线，选“接受”开始支线（选“拒绝”可以暂时中止，重新进店里跟店员对话就能再开）。真正的贼是在 ATM 旁边看漫画的男人，他要离开的时候把他拦下就行。这个支线不能放跑真正的贼，否则会判定为失败，拦截了另外两个无辜的人不算失败，但是报酬会减少。



▲所以你们为什么一定要把容易被偷的化妆品放到视线死角里去。

招募警卫

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：龙宫城	×	×	完成支线“龙宫城 续”（第五章）之后
奖励			
50 万圆、经验值 5000			

前往公园前大街的龙宫城，进入博弈场“RUNE”的楼层，走到中央发生剧情，剧情后跟博弈场负责人对话开始支线。与这条支线同时触发的还有支线“第一位警卫”，只要将后续 5 个支线全部做完——即成功找齐 5 位指定的打手来博弈场当警卫，再回来博弈场跟负责人对话就能完成本支线。拉拢警卫相关的支线套路都是一样的，先去泰平大街（千禧塔的存档点附近）会收到博弈场负责人的短信，然后根据短信的提示去指定的地方，说服目标（大多是用拳头）让他来博弈场当警卫就行了。

第一位警卫

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：龙宫城	×	×	与支线“招募警卫”同时
奖励			
经验值 2000			

支线“招募警卫”触发之后这条支线也会紧随着触发，去冠军街找到地图左上角找到喝得烂醉倒在地上的飞田，跟他单挑一场并打赢他就能完成支线。

第二位警卫

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街	×	×	完成支线“第一位警卫”之后
奖励			
经验值 2000			

走到泰平大街的时候收到博弈场负责人发来的短信，前往七福大街东侧的相扑火锅店（地图上没有标志，但是店门面的招牌挺显眼的），店门外就能找到岩熊，对话选“去向岩熊攀谈”用拳头来说服他。



第三位警卫

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街	×	×	完成支线“第二位警卫”之后
奖励			
经验值 3000			

这个实际上是第七章才会触发的支线，不过因为跟上面那些是一套的所以放到一起写。下同。

走到泰平大街会收到博弈场负责人发来的短信。负责人委托桐生去找第三位警卫，短信上写着千禧塔后面但实际上并不是在千禧塔背后，而是要去天下一番大街的后巷（估计是翻译错了），在第三公园对面楼群中空出来的那块小空地里，虽然看不到人但是走进里面会发生剧情，遇到要找的对象，落难的黑道难波修一。选项可以随便选，跟他合力打爆几个找上门的黑道就行了。



第四位警卫

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街	×	×	完成支线“第三位警卫”之后
奖励			
经验值 3000			

去泰平大街收到博弈场负责人的短信收，前往粉红大街的 Asia 跟门外的服务生对话，进店后再跟蹲在地上像个阿宅的人对话，进入战斗，战斗的场地内有很多武器，捡刀子砍他就行了。

第五位警卫

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街	×	×	完成支线“第四位警卫”之后
奖励			
愤怒手链、经验值 5000			

这个支线要到第 9 章才能进行。在泰平大街收到短信之后前往七福大街的 MEB 发生剧情，跟人称格林机枪的千堂战斗。这个人的 HP 比前面几个警卫厚很多，但是强度不高，MEB 外面有两辆单车可以用来当武器砸他。打败他之后回去龙宫城的博弈场跟负责人对话就能完成前面的支线“招募警卫”。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

第七章相关支线

名牌包劫匪

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：Le marche	×	○	-
奖励			
菱格纹皮包、经验值 3000			

经过昭和大街东侧的 Le marche 会听到一对男女在说关于包包被偷的事情，进去 Le marche 商店跟店员对话，店员会告诉桐生最近偷包包的人很多要小心，随便买一个包包（可以挑最便宜的意大利制手提包），出门马上就被小偷偷走了。从粉红大街往北走到第一个十字路口（记住不是 T 字路口）能看到一家“天の狗俱乐部”的店，在这个十字路口左转进入中道大街后巷，一直走到 POPPO 中道大街后巷店能够见到刚刚的小偷，出现选项选“先按兵不动，找出基地”。最后找到小偷的基地把里面的人都揍一顿就能完成任务。

维系亲情的红气球

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：中道大街	第 10 章回去冲绳之前	○	完成支线“卧底捉贼”（第六章）之后，白天、黄昏限定
奖励			
菱格纹皮包、经验值 8000			

注意这个支线有失败风险，白天在中道大街（接近投币式储物柜那端）会见到一个正在哭泣的小孩子，跟他对话选“我去帮你拿吧”开始帮小男孩拿回气球。只要用右摇杆调整视角跟着红色气球走就行了，注意不要跟丢或者被气球飞太远否则支线会失败，气球的飞行路线是先绕到千禧塔背面然后沿着七福大街飞到儿童公园那边，到达儿童公园之后会发生剧情找到小孩子的妈妈，这样就算完成了。



逮到有赏

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福停车场	×	×	完成支线“苦恼的新进员工”（第六章）之后
奖励			
10 万圆（另外扣除参加费）、经验值 5000			

还是回去七福停车场会看到三个人在争吵，过去跟他们对话这次会遇到被桐生打败的打中有赏和逃掉有赏老板的大哥——逮到有赏，顾名思义这个支线就是要在追逐战中抓到他。参加费 1 万圆、奖金 10 万圆。

只要成功撞到逮到有赏老板一次就能把他抓住，但是能撞到他的机会也不多。逃跑路线是围绕着七福停车场这一块区域转，其中走到背面公元前大街的时候会有两种情况，单数圈的时候会有一辆小车拦着，双数圈的时候则没有车。而抓住他的机会则是在有车的时候，因为车会给他造成干扰，而且在车头用特殊 QTE 翻过去有可能瞬间跳到老板的前面，此时只要顺势撞到他就行。不过，桐生全程奔跑的话大概只能坚持两圈半到 3 圈左右，机会也不多。除了有车阻碍的位置之外，其余在拐弯的时候也可能有机会。

神室町女王

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福大街东侧	×	○	完成支线“逮到有赏”之后
奖励			
意大利制女用香水、10 万圆、经验值 8000			

注意本支线有失败的风险。在七福大街东侧尽头一家叫 Alpha 的店门口会被一个经纪人搭讪，他会问桐生的口风紧吗，选“嗯，我守得住秘密”开始支线。经纪人会为委托桐生把女明星高桥真纪子和男公关护送到搭计程车处，同时不能被狗仔队拍到。选“接下护送工作”开始，如果没保存的话此时还可以“拒绝提议”回去保存了再回来找这个人。

正如委托内容要求桐生不能让狗仔队拍到照片，否则支线就会失败。狗仔队一共有 5 个人，开头剧情在马路对面有一个，上坡路有两侧各有一个，坡顶的蓝色帐篷背后有一个，然后到西公园外面有一个狗仔队伪装成行人拿着相机走来走去，这个如果一开始不知道的话特容易被暗算。







饱食猎人重出江湖

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：天下一番大街	×	×	完成支线“丈夫最近怪怪的”（第六章）之后
奖励			
火花精力饮料、经验值 5000			

到天下一番大街的雪糕店 Gelatreia，跟站在门外的店主对话之后去追霸王餐逃犯。虽然要求撞击的次数比较多，但因为跑得慢所以很容易追上，用老方法拐弯的时候走内弯很容易就能追上。追捕失败了可以重来。

超级拉客店员

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：七福大街东侧	×	×	完成支线“一连串的跟踪狂”（第六章）之后
奖励			
5 万圆（拒绝 1~3 次变为 8 万，4 次以上 10 万），经验值 3000			

前往七福大街东侧跟停车场外面马路上拍手拉客的人对话触发支线，选“让他带路”开始。不过这个支线比较特别，在开始之前先拒绝他。拒绝的次数越多，完成的奖励会越高。拒绝他 4 次之后他就会说出“算你免费”，此时就可以选“让他带路”开始了。拒绝超过 4 次之后奖励不会再增加了。

跟着他走到小巷的时候发现他原来是勒索打劫的，敌人初始是 1 个，前面每拒绝 1 次增加 1 个人，最高 5 个，打败全部敌人之后支线就能完成。

强盗入侵

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：M 超商 神室町店	×	○	完成支线“刚出狱的人”（第六章）之后
奖励			
3 万圆、经验值 3000			

注意这个支线有失败的可能。条件满足的情况下进入宾馆街的 M 超商会遇到抢劫事件，把劫匪拖出去揍一顿，不过最后还是被他跑掉。M 超商的店员会委托桐生帮忙捉贼，选“追赶强盗”开始支线，注意这里如果不帮忙的话，支线就会失败。之后跟 M 超商的拐角处跟一个男人对话，他会问强盗的外表，选“穿着黑色夹克的男人”——注意选错了也会导致支线失败。得到提示前往儿童公园，跟正好走进儿童公园的人对话，再打他一顿就能完成支线，剧情最后的选项怎么选都行。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

小心装修工

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：天下一番大街	×	○	完成支线“强盗入侵”之后
奖励			
5 万圆、经验值 1000			

注意这个支线有失败的可能。在新瑟蕾娜门外跟弯着腰的老人对话，他会问桐生知不知道“足下整建”的事情。之后进入新瑟蕾娜，妈妈桑会委托桐生帮忙看店，选答应帮忙就可以开始支线。



看店的时候，足下整建的人会上门来说检查白蚁，接下来的选项注意不能进行任何检查，否则支线会失败。选“赶人”进行战斗，如果选“拒绝”的话他们会有完没完地问个不停最后还是要战斗。

TUNA基金

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：寿司吟	×	×	完成支线“小心装修工”之后
奖励			
鲔鱼 ×4（选投资 100 万），经验值 10000			

进入寿司吟之后“点鲔鱼握寿司”，旁边的人会向桐生搭话。选“听起来很可疑，但姑且相信吧”开始支线。接下来这个人会问桐生打算出资多少笔钱，如果要获得最高奖励的话，建议选 100 笔交付 100 万。

第 10 章回到琉球街之后，会收到泽田的短信，按照短信前往初町北侧最西边能找到事务所的地址，不过实际进去会发现什么都没有。

回去神室町会再次收到短信，前往寿司吟问店老板找到事务所真正的地方。前往千禧塔东边，在泰平大街的松屋附近有一个绿色招牌写着“グリーンルームズ不动产”的楼，调查之后选“闯进去”，然后泽田和另外 4 个手下全部打趴下就能完成支线。之前投资的钱全部都能回收，另外还能获得鲔鱼作为支线奖励。

第九章相关支线

阿尔卑斯咖啡厅命案

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：阿尔卑斯咖啡厅	×	×	夜晚限定
奖励			
20 万圆、经验值 20000			

虽然本支线能触发但因为前田警官出现时机的限制，建议第十二章再做。这是非常有意思的一条支线，而且不会失败的，建议大家尝试自力完成。卡关了再来看下面的攻略。

经过阿尔卑斯咖啡厅门口会见到一个在派传单的女人，他在为坐冤狱的哥哥派传单，此时正好遇到记者若造经过，跟他对话桐生知道了案件的事情，答应帮忙调查从而开始支线。得到“若造的笔记”。接下来的内容必须晚上才能进行。先根据线索在晚上去千禧塔旁边的酒吧 Bantam 找到当时负责这案件的警察前田，询问他关于案件的线索。之后笔记会更新其他案件相关人士现在的位置。先去赛之河源找花商问问当初关于凶器的情报，然后再去找事件相关的人。

事件相关的人有 4 个，找浅井之前建议先去找今川，不然浅井会隐瞒一些线索，其他人的顺序随意。四个人都调查完了之后先回去阿尔卑斯咖啡厅，此时会遇到木下的妻子裕子，跟若造对话之后决定去调查一下她。前往男公关俱乐部“星尘”找到裕子发生剧情，拿到她的名片。最后回去 Bantam 跟前田警官对话拿到当时被警方扣押的物品清单。这样一来所有证据就齐全了，回去阿尔卑斯咖啡厅。

进入阿尔卑斯咖啡厅之后进入举证环节，举证顺序是“宇佐美的证词”，“烟灰缸上的指纹”，“木下的证词”，“今川的证词”，“浅井的证词 2”＋“扣押品清单”，犯人指木下裕子，然后再拿出“浅井的证词”，“裕子的名片”，“若造的证词”，“花商的证词”。

火星战士入侵东京

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街	×	×	完成支线“饱食猎人重出江湖”（第七章）之后
奖励			
1 万圆、南泽的签名、经验值 5000			

在泰平大街的存档点附近跟戴橙色帽子的男人对话触发支线，他是搞笑组合“火星战士”其中一个人北川，他委托桐生去找自己组合的好友南泽。接下委托之后前往公园前大街，跟聚集在一起的三个人对话能找到南泽。跟南泽发生战斗，战斗结束后继续剧情，之后的选项选“然后呢……？”可以获得最高报酬 1 万圆，其他选项的奖金会减少。



扒手骚动

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：泰平大街西侧	×	○	完成支线 64“TUNA 基金”（第七章），并且持有金额 4 万圆以上
奖励			
10 万圆＋奖励的钱（最高 4 万）、经验值 5000			

满足条件的情况下在泰平大街西侧走到尽头的时候会遇到扒手并且马上开始支线。进入追逐战，虽说如果被扒手逃脱的话支线会失败，但是这个贼真不难抓。如果你失败了的话那只有一个原因——就是贪心。因为这个贼逃跑的时候，会一边跑一边掉钱，每次掉 1000 块，直至把偷了桐生的 4 万圆全部掉光。如果不马上逮住他而是跟着他跑的话，可以在地上把这 4 万圆捡回来。笔者建议开场之后先撞到他的血量见底，之后不要奔跑也不要撞到障碍物，慢慢地跟着他捡钱，慢走不用担心他逃脱的，等他再也掉不出钱了，又或者自己的体力见底了就马上撞击收掉他。注意自己的体力不要贪心，毕竟没捡完最多少赚几千，任务失败的话可是丢了 10 万奖金的。

电话亭

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：剧场前广场	×	○	完成支线“扒手骚动”
奖励			
5 万圆、经验值 8000			

靠近剧场前广场的电话亭时会听到电话响，选接电话开始支线（如果不接的话，下次再来电话还会响的，建议先存个档）。虽说《如龙》系列”的支线没少玩神秘电话，但是这个支线不太一样，完成的关键在于绝对不能按照电话里的要求做，否则亏了钱还会任务失败——真是失败比完成还难。电话里吵杂的声音其实是柏青嫂店的声音，所以不用管他那些繁琐又离谱的要求，直接去天下一番大街的柏青嫂店门外找到这货打一顿就行了。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

为你占卜

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：粉红大街	×	×	完成支线 58“超级拉客店员”（第七章）之后
奖励			
水晶球、经验值 3000			

在粉红大街会遇到一个街头占卜师，跟她对话选“让她占卜”开始支线，支付 12 万。占卜结束之后往南边走一小段距离就会被一名多疑的女人搭讪，之后前往中道大街的电玩中心跟门口的三个妹子对话，回去跟占卜师对话，然后揍趴 5 个她找来的小混混即可。

最后，电玩中心三个妹子会过来这边问桐生占卜师的去向，有两个选项。选“不去干涉，假装什么都没看到”可以获得能卖 20 万的水晶球。而如果通风报讯，只能获得 12 万的现金填补刚刚花掉的钱。女生们走开之后跟上去，在粉红大街南边再找到她们，对话就能完成支线。

◆第十章相关支线

两位父亲

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉道一家事务所门外	第 10 章限定	×	黄昏限定
奖励			
经验值 10000			

跟站在兴业门外的中年胖子对话触发支线，来到牵牛花发生剧情之后去海边找干夫对话，选项可随便选，之后发生战斗，与干夫协力打败两个关西系的黑道，之后去北琉大街的麻将训练营发生剧情，再次打爆那两个黑道，前往琉道一家的事务所。在事务所里收到名嘉原打来的电话，跟干夫一起去北琉大街地图上的指定地方，帮忙打败几个小混混。

打完小混混之后还要进入追逐战去追商店协会的会长。要撞击 5 次才能把会长抓住，注意这个支线是不会失败的，不过这场追逐战如果跟丢了的话会直接算一次 GAME OVER。抓到会长之后回到刚刚的地方触发剧情就能完成支线。



琉球街的七大不可思议 其之七

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	×	完成支线“琉球街的七大不可思议 其之六”之后
奖励			
5 万圆（签了切结书才有）、碧蓝宝玉、经验值 8000			

在北琉大街的桥上听 3 名女生说话触发支线，之后前往初町，在十字路口附近停了一辆黑色的车，靠近调查这辆车会被拉到一个事务所，那群流氓会要求桐生签一份切结书。此时有签和不签两个选项，两个选项都免不了要打架，但是如果试着签了的话，支线结束会追加获得 5 万圆赔偿。

TIPS **完成全部 7 个不可思议之后，在北琉大街的桥上聆听三个女生对话知道她们的结局，获得奖励“幸福硬币”。**

英文会话班招生Step.3

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	○	完成支线“英文会话班招生 Step.2”之后
奖励			
意大利制高级项链、经验值 3000			

老地方购买《中级篇教科书》花掉 2 万圆，之后前往酒吧 Aqua Sky，靠近吧台跟棕发美女对话，剧情选项选“Don’ t love me.”，选另一句英文也能完成，但是奖励会减少。

寻找M资金

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	×	完成支线“英文会话班招生 Step.3”后
奖励			
战国锁子、经验值 3000			

在“惠比寿屋琉 球街店”（地图上可确认）门外有一个老爷爷和一个女服务生在对话，靠近跟他们对话，选“协助寻找 M 资金”开始支线。前往初町西侧，调查地图西南角的停车场之后打电话给老爷爷田林，这样就能完成支线。

英文会话班招生Step.4

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	○	完成支线“寻找 M 资金”之后
奖励			
15 万圆、意大利制戒指、经验值 5000			

老地方跟招生人员对话，花 5 万 5000 买《恋爱篇教科书》，之后前往北琉大街和琉球大道交界处，在一边行人道的座位上能找到 Stacy，跟她对话选“YES.”。转移到 Stacy 住的地方之后她们终于露出本来面目。她们问桐生要不要交 25 万入会，如果交钱的话任务会判定失败（死心吧，Stacy 说舒服的事情就是给你一瓶能量饮料，我才没特意存档去试呢……）

东山再起的碰撞哥

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：窪地川侧道	×	×	完成支线“碰撞哥的反击”和“拼酒对决”（都是第四章的支线）之后
奖励			
10 万圆、经验值 5000			

窪地川侧道老地方会看到碰撞哥带着一群人在走动，靠近那群人触发支线并进入战斗，这次碰撞哥干脆不勒索而是明抢了，那我们也直接打爆他们吧。

来到东京的碰撞哥

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：千禧塔	×	×	完成支线“东山再起的碰撞哥”和“为你占卜”（第九章）之后
奖励			
15 万圆、经验值 8000			

在千禧塔连接粉红大街北侧的过道中能撞到冲绳的那位碰撞哥，不过这次不是跟他打，他在敲诈的时候会被人上门找麻烦，选项无论选什么，最后都要帮他打跑找麻烦的小混混。

好想去东京 第3话

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	×	完成支线“好想去东京 第 2 话”（第五章）和支线“找出抢劫犯”（第四章）之后
奖励			
菱格纹皮包、经验值 5000			

在北琉大街的行人道上会遇到枫和她的好友，过去跟她们对话触发支线，对话结束后支线就能完成。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

饱食猎人永垂不朽

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：北琉大街	×	×	完成支线“饱食猎人重出江湖”（第七章）之后
奖励			
金盘、经验值 8000			

在“惠比寿屋 琉球店”门外跟鱼干居酒屋的店长对话触发支线，答应他帮忙追吃霸王餐的人。饱食猎人瘦身了之后跑步速度……还是比不上桐生，成功撞击 8 次就能把他逮住。因为对手体力多，我方尽量不要在全速奔跑状态撞到行人或者障碍物。此外，北琉大街拦路的小车可以触发翻越动作，值得利用。

爱神丘比特 完结篇

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道东侧	×	×	完成支线“爱神丘比特 再续”（第四章）之后
奖励			
意大利制手提包、经验值 5000			

跟微笑汉堡门外的纯情的少年对话触发支线，之后跟着这个少年进去微笑汉堡。剧情中的选项随便选就行，最后打败两个小流氓就能完成支线。

挨撞的车

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：琉球大道	×	○	完成支线 57“好想去东京 第 3 话”之后
奖励			
3 万圆（满足条件 5 万）、经验值 3000			

在琉球大道和嘉利吉商店街交界处的斑马线有两个人在对话，听他们说话触发支线。接着就去斑马线上找黑色的轿车碰瓷。碰到之后车上的人会下来勒索 10 万，注意这里如果选择交钱的话支线会判定失败。不给钱进入战斗打爆这几个流氓就能完成任务。如果成功抓住敌人然后靠近车发动热血动作，把他们的脸砸到车上，支线结束的时候原本 3 万的奖金能增加到 5 万。

制服黑市掮客吧

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：公设市场	×	×	完成支线“地下钱庄与欠债男 第 2 话”（第四章）之后
奖励			
5 万圆、经验值 3000			

进入公设市场之后被困扰的男人搭讪，对话之后得知他是公设市场的会长喜屋武，正因为市场内的地下交易而烦恼，选“好吧，我知道了”开始支线。

上去市场 2 楼找到戴“绿色帽子”穿“红色夏威夷衬衫”拿着“大笼子”的死胖子。而且要在交易完成之前抓住。上去 2 楼之后会有 3 个特征相似的人，直接选正确的那位，如果选错了任务结束的报酬会减少。选了之后他会问有没有证据，正确选项是“不需要证据”。



地下钱庄与欠债男 第3话

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：窪地川侧道	×	×	完成支线“制服黑市掮客吧”
奖励			
火花精力饮料、经验值 5000			

回到窪地川侧道老地方又会看到岸本准备跳河自杀，跟他对话选“再这样下去也很不妙，只能帮他了吧”进行下去，之后跟他去地下钱庄把整个钱庄拆了就能完成支线。

◆第十二章相关支线

伊达的骄傲

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：昭和大街东侧	×	×	-
奖励			
奖励：经验值 20000			

昭和大街东侧跟 Le marche 商店门外的伊达对话触发支线，对话选项可以随便选，之后伊达会跟桐生一起行动，带伊达回去新瑟蕾娜，剧情出来之后，再次自己进入新瑟蕾娜问妈妈桑拒绝伊达的缘由。然后前往第三公园找到伊达，告诉了他情况之后，回去新瑟蕾娜发现妈妈桑已经被带走了。从后门来到瑟蕾娜后巷发生杂兵战，打败所有杂兵之后出去会发现伊达，他说要自己一个人解决问题离开了。

前往中道大街会收到若造打过来的电话，他告诉桐生伊达进去了中道大街后巷的大楼，此时地图上会出现绿色的提示地点，前往目的地找到伊达被一群人围攻，赶紧上前救援吧。打败其他所有的杂兵就能完成支线。



学不乖的两人

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：千禧塔	×	×	遥同行、夜晚限定、完成支线“婚前旅行”（第四章）之后
奖励			
经验值 20000			

去千禧塔楼下跟存档点旁边的两个人对话触发支线，选“总之上去看看吧”，然后进去千禧塔内，乘坐电梯来到顶层，调查地上的鞋子发生剧情，纯粹看戏的，剧情结束便完成支线。

亚门

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：坚生会本部	×	×	条件见下文
奖励			
经验值 30000			

支线触发条件是完成本支线以外其他所有支线，并且坚生会的杀手委托也要全部处理掉。此外，冠军街南边空地的《心灵斗士 7》全部训练项目都要打完。达成这 3 个条件之后，前往坚生会本部跟伊吹对话才能触发这个支线。之后去冠军街跟《心灵斗士 7》的开发者南田对话，然后就会收到亚门的联络。打的前往斗技场进入隐藏 BOSS 战。



亚门是《如龙》每一作最后最强的隐藏 BOSS，本作自然也不例外，出发前要做好万全的准备并且带满回复药。亚门有两个形态，分别是双刀和双枪。建议准备武器过去打败他之后就能完成这个支线。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

夜店小姐相关的支线

“SHINE”的华山丽美

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：SHINE	×	×	跟华山丽美的好感度达到 20
奖励			
经验值 30000			

跟华山丽美的好感度达到 20 之后，离开店会触发支线。前往粉红大街跟上班族对话，进去他们的办公室打爆几个小混混就能完成。

“SHINE”的笹叶凛

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：SHINE	×	×	跟笹叶凛的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟笹叶凛的好感度达到 20 之后，离开店会触发支线，前往 SHINE 门外跟她前男友对话，之后在冠军街打爆几个小混混就行了。

“SHINE”的桃乃木香奈

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：SHINE	×	×	跟桃乃木香奈的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

桃乃木香奈好感度达到 20 之后，离开店会触发支线。前往冠军街跟香奈对话，之后去中道大街巷内（药店后面那块空地）跟照顾一只狗的流浪汉对话，然后从 POPPO 那边的出口出去就能找到香奈的爱犬，完成支线。

“SHINE”的夜月岚子

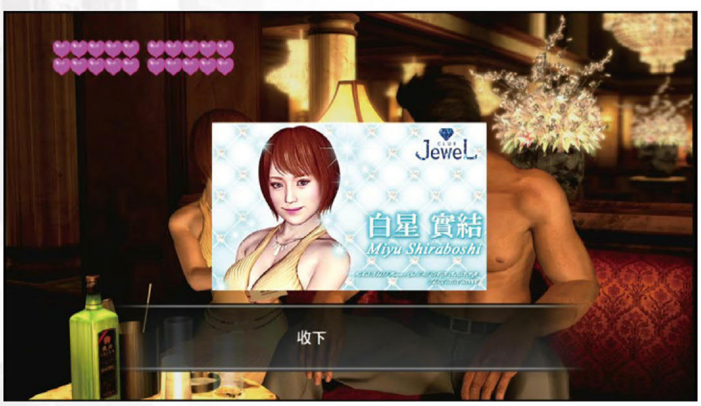
地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：SHINE	×	×	跟夜月岚子的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟夜月岚子的好感度达到 20 之后，离开店会触发支线，前往剧场前跟夜月岚子对话，剧情结束就能完成支线。（终于遇到一帮认识桐生不敢惹事的人了）

“JeweL”的白星实结

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：JeweL	×	×	跟白星实结的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

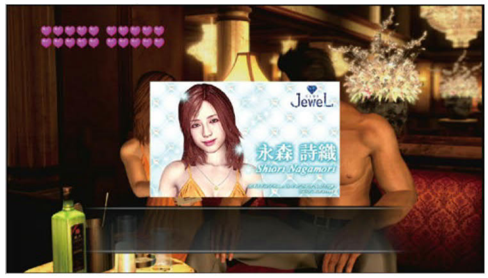
跟白星实结好感度达到 20 之后，离开店，再次进店会发现白星实结缺席，前往投币式置物柜那边跟白星实结对话，然后到第三公园打爆那里的敌人找到白星的儿子就能完成支线。



“JeweL”的永森诗织

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：JeweL	×	×	跟永森诗织的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟永森诗织好感度达到 20 之后，离开店收到电话触发支线，看 JeweL 门外的人对话，之后前往剧场前大街跟那边找到他们，最后去中央大街巷内，药局后面的空地，战斗结束就能完成支线。



“JeweL”的波多野结衣

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
神室町：JeweL	×	×	跟波多野结衣的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟波多野结衣的好感度达到 20 之后，离开店后会触发支线，前往宾馆街跟结衣对话，支付 30 万日元即可完成支线。

“弗罗雷斯”的土屋美佳

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：弗罗雷斯	×	×	跟土屋美佳的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟土屋美佳的好感度达到 20 之后，离店之后会收到她的电话并触发支线。前往单轨列车搭乘处找到他们父女，把她爸爸请来的保镖打倒就能完成支线。



“弗罗雷斯”的金城奈绪

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：弗罗雷斯	×	×	跟金城奈绪的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟金城奈绪好感度达到 20 之后，离店之后会收到她的电话，前往赌场附近地方，打败几个敌人之后就能完成支线。

“弗罗雷斯”的运天沙耶

地点	是否限时	会否失败	其他触发条件
琉球街：弗罗雷斯	×	×	跟运天沙耶的好感度达到 20
奖励			
经验值 5000			

跟天运沙耶好感度达到 20 以上之后，离店之后会收到她的电话，前往卡拉 OK 馆附近跟沙耶对话，之后打败几个敌人就能完成支线。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

夜店攻略

土屋美佳

推荐点餐 残波 白、锻高谭、水果盘、炸鸡拼盘

炽热视线对话

第一次：眼睛、腿、头发
第二次：头发、胸部

问题	回答	好感度
1	你怎么会来冲绳?	+0.25
	你打算在这里待多久?	+0.25
	你是一个人来的吗?	+0.25
2	不，已经够了	-0.25
	学到真多	+0.5
	以后再多告诉我一些	+0.5
3	证券公司啊……	-
	老板秘书啊……	-0.25
	还有什么工作内容?	+0.25
4	这样的行为不太好	-
	这件事蛮有帮助的	-
	就是冲绳才能这样啊	+0.5
5	真是个好名字	+0.5
	它是什么品种的猫?	-
	好奢侈的猫啊	-0.5
6	文化完全不一样呢	+0.5
	因为你曾待在东京，感觉更深刻吗?	-
	应该多向他们学习	-0.5
7	你骑什么样的脚踏车?	+0.25
	感觉的确有益健康	-
	骑到这里要花多少时间?	-
8	女生皮肤白一点比较好	-0.5
	你健康的肤色很漂亮	+0.5
	的确很容易认错	-
9	是什么样的房子?	-
	你用了什么手段?	+0.25
	也杀太多了吧……	-0.5
10	的确是不错的文化	-
	那老先生呢?	+0.5
	还是该有个限度吧	-0.5
11	他们希望你告诉他们很多事吧	-0.5
	因为你是个好女人，才会喜欢你吧	+0.5
	年纪大的比较适合你	+0.75
12	已经没救了	+0.25
	端看你怎么想	+0.5
	很久没谈恋爱了吗?	-0.5
13	冲绳也很辛苦啊	+0.5
	你遇到了很棒的店呢	-0.25
	外地人根本不会注意到呢	+0.5
14	你太拘泥于过去了	-0.5
	现在很自由吧?	+0.75
	我也很羡慕鲔鲔	-
15	你晚上很寂寞吗?	-0.5
	早点睡比较好	-
	是哪里让你觉得有趣?	+0.5
16	你很努力呢	+0.75
	男人的确什么都不用做	-
	别保养就好了	-0.25
17	我也来试试吧	+0.5
	你治愈我就够了	-
	表演劈腿给我看	-0.25
18	根本来不及了嘛	-0.5
	已经快 30 岁了啊……	-0.75
	也才快 30 岁啊……	+0.75
19	我也可以抱着你吗?	+0.5
	你是不是还不够醉	+0.75
	真是个坏习惯	-0.25
20	有多划算啊?	-
	你现在热衷省钱吗?	+0.25
	你缺钱吗?	-0.25

关键对话

问题	回答	好感度
1	别在意	-0.5
	偶尔去见见他们如何?	+0.5
	小孩让父母担心很正常	-0.5
2	应该是受不了这么热的天气吧?	-
	只是你刚好和这样的人交往吧?	-
	男人就是自由自在地好	-0.25
3	你是个听话的孩子吗?	-0.5
	你很想对爸妈耍赖吗?	+0.75
	现在的你也和那孩子差不多	-
4	我这种人真的可以吗?	+0.5
	到时候我该说什么才好?	+0.75
	老实说我也很高兴	+0.5
5	好奢侈的烦恼啊	-1.25
	要从头几次都行	+1
	我也好想从头来过	+1
6	你不可能会来	+0.5
	没人知道答案	+0.5
	我们会一起来冲绳玩	+0.5

金城奈绪

推荐点餐 残波 白、炸鸡拼盘

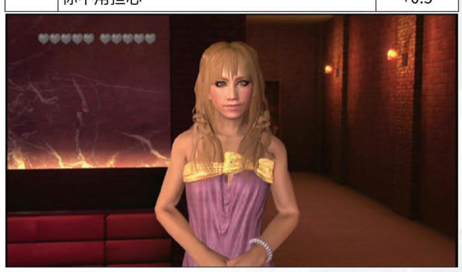
炽热视线对话

第一次：眼、口、手
第二次：手、腿

问题	回答	好感度
1	重要的人是什么?	-
	他的占卜真的准吗?	-0.5
	我也觉得眼前一亮	+0.25
2	和服真不错	+0.25
	下次穿来让我看看	+0.75
	传统文化啊	-0.25
3	听说冲绳人都很长寿啊	-
	你和妈妈感情还是不好吗?	-0.25
	你完全是奶奶一手带大的呢	+0.5
4	我倒是很向往方言	-0.5
	Nankurunaisa ～	+0.25
	你着迷于我的声音吗?	+0.5
5	什么意思?	-0.25
	你很容易心软吗?	+0.5
	你能跟不喜欢的人交往吗?	-0.25
6	到处都是人的地方	+0.25
	有很多好女人的地方	+0.5
	危险重重的地方	-0.5
7	要多少我都买给你	-0.5
	会得到什么样的力量?	+0.5
	我也好想要	+0.25
8	我来滋润吧	-0.5
	你寂寞吗?	-
	你缺乏邂逅吗?	+0.75
9	原来如此啊	-0.25
	这样好吗?	-0.5
	我能对你撒娇吗?	+0.5
10	人都是这样吧	+0.5
	你很在意这件事吗?	-0.5
	你没有追到东京去吗?	-0.5
11	是桃花运吗?	-
	是财运吗?	+0.5
	是寿命吗?	-
12	有这么好玩吗	+0.25
	你喜欢什么味道?	-
	我的味道怎样?	+0.5
13	实在难以置信	-0.5
	防止外遇……	+0.5
	它能回复精神真是太好了	+0.25

关键对话

问题	回答	好感度
1	你对他有意思吗?	-0.25
	你没有那个意思就拒绝吧	-0.5
	要不要观察一下情况?	+0.75
2	他是个很棒的父亲	+0.25
	光是有父母就很幸福了	-0.5
	不要净是沉溺于过去	+0.5
3	他很喜欢你妈妈和红型啊	-0.25
	有机会就去看看吧	+0.5
	简直就像连续剧一样	-0.5
4	真是理想中的家庭	+0.25
	你真的很寂寞啊	-0.5
	孩子就是要看	+0.25
5	别责怪自己	+0.5
	你家没问题吧?	-0.5
	你母亲一定很辛苦	-0.75
6	不要后悔就好	-
	你拒绝的理由是?	+0.5
	你很在意吗?	-0.5
7	幸福一定会到来	+0.75
	不用太期待	-0.5
	真实浪费钱	-0.25
8	你奶奶说的很对	-
	你自己也很清楚吧	+1
	直率一点吧	-
9	要是发生什么事，立刻通知我	+0.5
	有没有被攻击?	+0.5
	你不用担心	+0.5



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

运天沙耶

推荐点餐 残波 白、巧克力

炽热视线对话

第一次：眼

第二次：胸

问题	回答	好感度
1	是为什么	-
	还真辛苦啊	+0.25
	变得慎重了呢	-
2	……（遥一定很寂寞吧）	+0.25
	有其他家人吗	-0.25
	你也很寂寞吧	+0.25
3	还真遗憾呢	-
	要不要试着送其他家?	-0.5
	你还没放弃吧?	+0.25
4	秘密	-0.5
	要说有也算有	+0.75
	毕竟我是个男人啊	-
5	连 1 个小时都不到吧	-0.5
	2 个小时左右吧?	+0.5
	6 个小时也可以	-1
6	好像很好吃呢	+0.5
	感觉似乎能增添力量呢	+0.25
	我也开始饿了	-0.25
7	那样的酒也挺不错的	+0.75
	我喜欢一个人慢慢品尝	-1
	我喜欢跟你一起喝	+1.25
8	你有去过鹿儿岛吗?	+0.5
	结婚典礼啊……	-
	鹿儿岛是个不错的地方呢	-
9	真想去一次店里	+0.25
	现在没有在帮忙了吗?	-0.25
	真实不错的回忆呢	+1
10	我给你什么样的印象?	-
	就是这么回事啊	-0.5
	你得先磨练自己啊	+0.75
11	不过就只是婚外情啊	-0.25
	分手是正确的	-
	我可是单身哦	+0.5
12	爸、爸爸……	+0.75
	女儿只要有一个就够了	-
	我就当你爸爸吧	-0.5
13	当初有这么严重吗?	-
	真是个好朋友呢	+1
	她是个什么样的人?	-1
14	居然还记得啊	+0.75
	现在也有在弹吗?	-0.25
	真想听听看呢	-
15	没必要说	-
	既然这样，那就说吧	+1.25
	不要一直挂念这种事	-0.25
16	你弟弟也不是小孩了	-0.75
	就跟妈妈一样呢	-0.5
	应该是正值叛逆期吧	+0.75
17	我在东京等你	+0.5
	你大概什么时候来?	+0.5
	不用勉强也没关系哦	-0.75
18	真不敢相信……	-0.25
	亏你能忍受呢……	+0.25
	会生病吧……	-
19	只有你家才会加热吧?	+0.5
	饭团还是就这么拿来吃最好	-0.5
	真不想吃到热腾腾的豆皮寿司	-
20	我喜欢看棒球	+0.75
	我喜欢打棒球	-0.75
	我喜欢野球拳	+0.5



关键对话

问题	回答	好感度
1	别去管他了	-0.75
	你不曾翘过吗?	+0.75
	真令人担心	-0.25
2	你很担心吧	-0.25
	应该不用担心吧	-
	希望是个不错的对象	+0.75
3	只围着一条浴巾不行啊	+0.75
	想象力真丰富	-0.75
	感觉是个很愉快的家庭	+0.5 → -0.5
4	我也会为你加油的	+0.5
	有点在意你寄去的照片	-
	如果又被刷掉怎么办?	-0.5
5	说不定是认错人了	-0.5
	或许有什么隐情吧	+0.75
	可能单纯只是朋友吧	-0.5
6	你应该自己决定	-0.5
	想这么多是要做什么?	+0.5
	你可以放弃啊	-
7	别输给了诱惑哦	+0.75
	一个人就没办法去吗?	-0.5
	不在的期间不会担心吗?	-
8	你一定能幸福的	+1
	普通就是最棒的啊	+1
	比之前更开朗了呢	+1

笹叶凛

推荐点餐 橙汁、炸鸡拼盘

炽热视线对话

第一次：腿

第二次：头发、嘴唇

问题	回答	好感度
1	不能喝亏你还能做这份工作	+0.5
	连一口都不能喝吗?	-0.25
	只要我喝得开心就没问题	+0.25
2	果然还是比较喜欢年轻的吗?	-
	这是客套话吗?	-0.5
	你讲话还真直接呢	+0.25
3	要认同努力的过程	-
	要注重成果	+0.5
	重要的是持续努力不放弃	+0.5
4	原来如此啊	+0.25
	什么样的简讯?	-
	也每天传简讯给我吧	-0.25
5	挺有道理的	+0.25
	性格才是最重要的吧?	-0.25
	把我排除在外了啊……	-
6	你都用电脑做什么?	+0.75
	真实意外	+0.5
	我没用过电脑	-
7	真的那么好吃吗?	+0.25
	你自己不会做吗?	+0.75
	要不要去吐一下?	-0.5
8	我不太喜欢	-0.5
	我也喜欢卡拉 OK	-
	要跟我一起去卡拉 OK 吗?	+1
9	真了不起啊	+0.25
	是什么样的企划?	+1
	企业营业都在做什么?	-0.25
10	很棒的模式嘛	-
	不喝酒吗?	-0.75
	卡拉 OK 要放在最后吧	+1
11	硬要说的话会束缚对方	+1
	硬要说的话属于被束缚的那个	-
	所以你现在是喜欢上我了吗?	+1
12	老实说很倒弹	+0.25
	其实是因为别的原因吧?	-0.5
	也让我骑骑看	+0.5
13	不能拒绝吗?	-0.25
	应酬也是工作的一部分	-0.75
	我明白你的心情……	+0.75



关键对话

问题	回答	好感度
1	你们交往了多久?	-
	说不定还对你念念不忘呢	+0.5
	真是个帅哥	-0.5
2	的确是这样	-
	我的努力还不够呢	+0.5
	我不需要这么做	-0.5
3	一直以来只是运气好	-
	因为你是天才	-0.25
	她还挺中肯的	+0.5
4	这样真不像你	+0.75
	你做了什么让人眼红的事吗?	-0.75
	他一定是暗恋你啦	-
5	不关我事	-0.25
	我会负责的	+0.5
	总有一天会出现的，别担心	+0.5
6	或许是命运的安排喔	+0.5
	的确令人在意呢	+1.5
	你心理没谱吗	+0.75
7	不就在你面前吗	+1
	那就好好操控男人吧	+0.25
	那就参加相亲派对吧	-0.5
8	打起精神来	-0.5
	来喝酒忘记烦恼吧	-0.25
	要不要现在就出去玩?	+1
9	对自己自信一点	-
	没自信也无所谓	+1.5
	这就表示你还年轻	+0.5

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

桃乃木香奈

推荐点餐 橙汁、巧克力

注：如果去店里发现香奈不上班，那就先离开店或者点其他妹子，离开店之后会看到她发来的短信，此时再次进店就能见到她。

炽热视线对话

第一次：头发
第二次：手、头发

问题	回答	好感度
1	这样确实是不太妙啊	-0.5
	电车确实是太挤了	+0.5
	骑脚踏车移动如何?	+0.25
2	那是再理所当然不过了吧	+0.5
	很奇怪的回答呢	-0.25
	很棒的回答喔	+1
3	反正过阵子就会习惯了	-0.25
	但方言听起来也很可爱啊	+0.5
	单纯是你想太多	+0.75
4	这么难分辨吗?	-
	牛顿会怎么想呢	+0.25
	那还真是难为情啊	-0.25
5	现在立即搬走比较好吧	-0.25
	换个好一点的灯泡吧	-0.25
	请人来驱邪会比较好吧	+0.5
6	是积累太多压力了吗?	-
	你不挑食吗?	-
	是吃不胖的大胃王吗?	+0.5
7	确实是如此呢	+0.5
	你会再回去乡下吗?	-
	真想哪天去看看	+1
8	只吃香蕉吗?	-
	没听说过有人成功	-0.5
	我没减重过呢	+1
9	跟你很像啊	+0.25
	不过很可爱吧	-0.5
	小时候很可爱吧	+0.75
10	你的美感是怎么回事啊?	-
	是布偶装类的呢	-1
	让它穿衣服不是很可怜吗?	-0.5
11	游泳	+1
	习字	-
	算盘	-
12	这狗还真奇怪	-
	让它吃那种东西没问题吗?	-0.5
	不觉得自己是狗吧	+0.75
13	我也这么觉得	+1
	聊天是你的工作吧	-0.25
	你那是在行销吗?	-0.25
14	耍笨也该有个程度吧	-0.25
	还真是令人想笑耶→总比没命好吧	+0.75
	遇上了不好的事呢	-0.75
15	摆着臭脸感觉很忙似地快步走	+0.25
	假装一边在讲电话	-0.25
	扮成男人大步走	-0.5

关键对话

问题	回答	好感度
1	（大笑）	+0.5
	必须处罚呢	-0.25
	也是会有这种事的	-
2	是你想太多了	-0.5
	并不复杂	+0.5
	活着就会有许多事啊	-
3	是要让我笑几次啊	-
	这次一定要处罚	-0.5
	你没有闹钟吗?	+1
4	确实是呢	-0.5
	没那回事	-
	（静静地听她说）	+1
5	应该是好梦吧?	-
	我怎么会知道	+1
	感觉并不差啊	-0.5
6	这样啊，很可惜	+0.75
	还在犹豫吗?	-0.5
	好好花时间去思考吧	+1
7	没关系的	+1
	别在意	-
	打起精神来	-1.25
8	光溜溜的是不太妙呢	+0.75
	我怎么会知道	-0.75
	或许是想告诉你什么吧	-



夜月岚子

推荐点餐 锻高谭、水果盘

炽热视线对话

第一次：手、胸
第二次：腿

问题	回答	好感度
1	希望你能早日去到那里	+0.25
	我不是很了解舞蹈	+0.5
	真厉害……	-
2	不常耶	-
	我大概知道那种感觉	+0.25
	一直都是这样	+0.25
3	别在意	+0.5
	是啊	-1
	我是觉得不错	+0.75
4	是很冷呢	+0.5
	别理他	-0.5
	因为男人是自尊心很重的生物啊	-
5	你平常都自己煮吗?	-0.25
	可以做料理给我吃吗?	+0.25
	我懂那种想做点什么的心情	-
6	人太多我不行	+0.5
	4、50 人还真惊人	-
	不会搞坏身体吗	-
7	是想让自己多有味道啊?	+0.5
	原来如此……很香呢	-0.5
	我有香香的味道吗?	-1
8	真厉害	-
	已经没再继续了吗?	+0.25
	社长是要做些什么事?	+0.5
9	那样太超过了	-0.25
	她让你等了多久?	-0.5
	不觉得自己有错吗?	+0.25
10	真实治愈	+0.5
	很宝贵的时光呢	-
	我也一起去好了	+0.75
11	那样不是很好吗?	-0.25
	跟对方说不好吗?	+0.5
	你是不是在逞强	-
12	早点死心比较好	--0.75
	我不是很清楚……	+0.5
	要看时间跟场合吧?	+0.5
13	感觉好像很美味	+0.5
	我不会想吃耶	-0.5
	感觉似乎能增加精力	-
14	那样有办法谁吗?	-
	是感觉挺不错的爱情宾馆耶	+0.5
	会让人心情平静	+0.25
15	不好吗	+0.25
	哪里都没胖啊	-0.25
	真是群好朋友	+0.75
16	你才是很有个性吧	+0.25
	我还好啦	+0.5
	可别爱上我喔?	-0.75
17	男人果然还是要去洗三温暖吧	-0.5
	戒不了晚上出去玩啊	+0.5
	我也去看看好了	-

关键对话

问题	回答	好感度
1	怎么看都是垃圾	-0.25
	那你怎么一句话都不说就丢掉?	-
	里面可能也有很重要的东西吧?	+0.5
2	开始紧张了吗?	+0.25
	事前准备很麻烦吗?	+0.5
	你要是不在会很寂寞呢	-0.75
3	没什么好压抑的吧?	-0.5
	不曾在想过后才哭呢	+0.5
	你是不是在逞强?	-
4	那还真是让人担心	+0.5
	要是有什么我能帮得上忙的……	+0.25
	去对方家里看看如何?	+1
5	爱上我了吗?	+0.5
	你很困扰吗?	+1
	除了灰色地带就没有说别的吗?	+0.75
6	这样不是很好吗	-
	在伊斯坦堡也要加油	+0.75
	难受的话，也可以回来哦	+1.25

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

波多野结衣

推荐点餐 锻高谭、炸鸡拼盘

炽热视线对话

第一次：眼睛

第二次：眼睛

问题	回答	好感度
1	是不是你用什么过分的方法让他们掏钱?	-
	真实自作自受	-
	你没有错	+0.5
2	那真是太好了	+0.75
	是很好的朋友呢	-
	你以前发生过什么事?	-0.5
3	是很单纯的意思吗?	+0.25
	那真是太好了呢	+0.75
	那是你误会了	-0.25
4	我支持你	+0.5
	姬路城和名古屋是反方向吧?	-
	这已经超越任性的程度了吧?	-
5	有什么好玩的?	+0.25
	我不太能想象	-0.25
	我也想“改造”一下呢	+0.75
6	我怎么会知道	+0.75
	当我女人就行了	+1
	你为什么会想成为那个?	+0.5
7	有人救你不就好了	+0.5
	因为你平常是放羊的孩子吧?	-
	运气真差耶	-0.25
8	因为你很容易腻吗?	+0.5
	让他们为你花钱怎么样?	-
	偶尔为男人花点钱怎么样?	-0.25
9	对方真可怜	-0.5
	你没自己买过东西吗?	-
	这作法太狠了	+0.5
10	不管什么时候被推倒都没关系吗?	+1
	是怎么样的内裤?	-
	别感冒了	-
11	你也有可爱的一面嘛	+0.5
	成功率有多少?	-
	你很懂攻防呢	-
12	你胡闹吗?	+0.5
	你在路上睡着了吧?	+1
	只是你自己写的吧?	-0.75
13	幽灵啊……	-2
	今天我送你回去吧?	+1.5
	让你同年玩伴来接你吧	-1
14	是女性的嫉妒吗?	-0.25
	别在意了	+0.5
	真辛苦呢	-0.25

关键对话

问题	回答	好感度
1	这是秘密	+0.75
	或许有呢	-0.5
	（笑着蒙混过去）	+1.25
2	因为我很擅长倾听	+0.5
	因为你喜欢上我了	-
	我随时可以听你诉说烦恼哦	+1
3	就是他对你只是粉丝般的喜欢而已	-
	你很难过吧?	-0.5
	你不懂吗?	-0.5
4	别在意了	-
	你又撒娇跟人家要东西了吗?	+0.75
	那时候还有意识吗?	-0.25
5	我需要你	-
	等一下	+0.25
	你就是这样诱导男性的吧	-0.5
6	放心吧，死不了的	+0.5
	那就去约会吧	+0.5
	别在意	-



白星实结

推荐点餐 锻高谭、炸鸡拼盘

注：白星实结在好感度达到一定程度以后会发生缺席事件，发现缺席之后先离开店去做别的事情，等收到她回来的短信（可能要等很长时间）之后，才能继续攻略她。顺带一提她的剧情全部完成之后就会辞职，无法再点名。

炽热视线对话

第一次：胸部

第二次：胸部

问题	回答	好感度
1	讲出来有关系吗?	+1
	就当作我们之间的秘密吧	+0.75
	要拿捏时机吧	+0.5
2	也抱紧我吧	-0.25
	比起抱紧人，不会比较想被抱紧吗?	-
	有点嫉妒呢	+0.25
3	你实际上是怎么想的	+0.75
	是好事呢	-0.75
	别走	+0.25
4	对啊	+0.5
	光只有邂逅是不行的	-1
	我也想帮上忙	+0.5
5	那就来治愈我把	-0.25
	我不是那样的男人	-0.25
	听了很害羞，别说了	+0.5
6	听着就紧张起来了呢	+0.5
	我也懂那种感觉	-0.5
	该怎么做才好?	-
7	为什么?	+0.25
	说想死也太夸张了吧	-0.5
	是因为前一天太兴奋了吗?	-
8	他害羞了吧?	+0.25
	或许是轻度的叛逆期	+0.5
	我也不懂呢	-1.25
9	真是可爱的儿子	+0.25
	孩子是最佳良药吧	+0.5
	你儿子胆子真小	-1
10	和重要的人共度	+0.25
	平常地度过	-
	我一定会存活	-0.5
11	不怎么累	+0.5
	那边吧?	-
	还有这种服务?	+1
12	越年轻越好	-
	成熟一点比较好	-0.25
	和年纪无关	+0.5
13	你以为我是谁?	+0.75
	不试一下不知道呢	-
	你太抬举我了	-0.5
14	也不能怎么办	+0.75
	你是不是太逞强了	-
	我帮你充电	-1
15	加酱油和辣椒	+0.25
	我对纳豆有自己的坚持	-0.5
	加砂糖	-0.5
16	你很寂寞吗?	+0.5
	感觉他很可靠呢	+1.5
	你想太多了	-0.25

关键对话

问题	回答	好感度
1	或许呢	-1
	有你在就够了	-0.5
	别担心	+0.75
2	你太在意了吧	-0.75
	这样也没关系	+0.75
	再次恋爱肯定就会不一样	+1.75
3	你儿子真幸福呢	+0.25
	才 4 岁啊……	-
	说起来，我也是今天生日	+0.5
4	那就让我抱紧你吧	+2
	也会有这种时候吧	-
	振作一点上	-
5	你真了不起	+0.5
	放松一点如何	-0.5
	只能努力了呢	+1.5
6	你真的要去?	+1
	在静冈的哪里?	+0.5
	你不会去吧	-1.5
7	这是秘密	-
	又喝又闹的，很开心	-0.5
	一直在等你回来	+1
8	花点时间慢慢考虑怎么样?	-1.5
	迷惘的话就别去了	-1.75
	继续烦恼也没关系	+1.25

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

问题	回答	好感度
9	你再也不谈恋爱了吗?	-0.75
	没那回事	+0.75
	年轻真好!	+0.5



永森诗织

推荐点餐 山崎 12 年、巧克力

注：好感度 15 之后会发生她缺席的事件，同样要先离店一段时间，等收到她回归的短信之后才能继续剧情。

炽热视线对话

第一次：眼

第二次：手

问题	回答	好感度
1	已经找到工作了吗	-
	恭喜毕业	-
	为什么回来这种地方打工	-
2	和小混混差不多	+0.25
	国家公务员	-0.25
	自己创业	-
3	太不健康了吧?	+0.5
	真意外	-
	你只是想无所事事地度日吧	-0.5
4	确实很怪呢	+0.25
	哪里奇怪了	-0.75
	你不会看吗?	-
5	还真是冷淡的关系	-0.5
	偶尔不待在一起也不错呢	-0.5
	我无法忍耐呢	+1
6	确实会生气呢	-0.5
	确实像中奖呢	-0.5
	我也想尝尝那种味增汤	+1
7	也给我些什么吧	-0.5
	他还真喜欢那顶帽子	+0.25
	真是有趣的老师	+0.75
8	看不出来呢	-0.75
	你男朋友真过分	+0.5
	我懂你男朋友的感受	+1
9	人生才刚开始嘛	+0.5
	应该会有这种感觉吧	-0.25
	怎样都无所谓吧	+0.5
10	你到底吃了多少牛角面包?	-
	你一辈子都吃牛角面包好了	+0.5
	你还会继续吃吧	-0.25
11	你有想吃什么吗?	-0.75
	简直跟动物一样	+0.5
	那还真轻松呢	-
12	很奇怪	-0.75
	不奇怪	-0.25
	怎样都好吧?	+0.75
13	你很会说故事呢	-0.75
	单纯只是在做梦吧	-
	你是不是有点在耍笨	+0.5
14	我也不喜欢人多的地方	+0.25
	我喜欢出门玩	-1
	稍微提高出门的频率如何?	+0.75

问题	回答	好感度
15	感觉很爱家呢	-
	你骗人吧?	+0.25
	你会是个好太太呢	+0.75

关键对话

问题	回答	好感度
1	向他说明原因怎么样?	-0.25
	你去道歉比较好→跟他说，抱歉瞒着他	+0.25
	就放弃了吧	-0.75
2	你回答他什么?	-0.5
	试着表现得热情一点吧	+0.75
	别气了，喝一杯吧	-
3	这样啊，很难受吧	+1
	你有认真道歉吗?	-
	打起精神来吧	-
4	那真是太好了	-0.75
	别勉强自己啊	+1
	别喜欢上我啊	+0.5
5	那是因为你做了做不惯的事	+0.25
	真实场灾难	-0.25
	别气了，喝一杯吧	-0.5
6	当然会去打	+0.5
	不，我完全不会去	-0.25
	其实我曾经打进过甲子园	+0.75
7	你心理有底吗?	+0.5
	别在意	-
	我也觉得不爽	-0.5
8	别在意	-0.5
	辞掉这份工作吧	-0.5
	真辛苦	+1.25
9	你冷静点	-1
	忘了吧	-0.25
	……（默默地听）	+1.25
10	你渴求爱情吗?	+0.5
	别在意	-0.25
	不就和占卜师说的一样	-0.5
11	好啊	+0.75
	你是认真的吗	+0.5
	等一下	-0.5
12	你真聪明	+0.75
	感觉好像被骗了啊	-
	很有你的风格	-0.5

华山丽美

推荐点餐 黑香槟、水果盘

注：华山丽美要完成其他 6 位公关小姐的剧情和支线之后才会出现。

炽热视线对话

第一次：眼

第二次：看别的地方

问题	回答	好感度
1	应该没问题吧	-0.25
	老板很信任你	+0.25
	不需要勉强自己吧	-
2	你很害怕吧?	+0.5
	干得好!	+0.75
	不要乱来啊	+0.5
3	不，这很了不起	+0.25
	从什么时候开始的?	-
	别搞坏身体啊	-
4	的确	-0.5
	要找他谈谈吗?	-0.5
	要试着套他话吗?	+0.75
5	是啊	-0.25
	你游这么男人婆吗?	-
	我不在意就是	+0.75
6	我觉得你的声音很不错	-
	一开始我真的有吓到→在床上会是怎样?	+0.75
	那样不是很好嘛	-
7	的确，毕竟你很像个男人嘛	-
	你也很有女人味啊	+0.25
	的确，“亚子”很有女人味	-0.25
8	那很麻烦啊	-0.25
	只能加油了	-0.25
	毕竟你是个这样的人啊	+0.5
9	要试着穿穿看运动服吗?	-
	练习一下吧	+0.75
	（看着胯部）	-
10	狗很疗愈呢	-
	原来你很喜欢够啊	+0.25
	有好好带它们去散步吗	-0.25
11	认真思考吧	+0.5
	感觉 3 个月后还是会说着一样的话	-
	在那之前、先确定对象吧	+0.25
12	不要轻易相信	+1.5
	一开始确实都会讲好听话	-0.75
	现在开始才是重点吧	+0.5
13	真了不起	+0.5
	真想去参加活动	+0.5
	也还好嘛	-0.5
14	不能接受呢	-1.25
	可以接受→或许会不能接受呢	+1
	不晓得	-
15	有所成长了呢	-
	成为更好的女人吧	+0.5
	能轻松面对不错啊	-0.5
16	感觉男人好可怜	-
	真是嚣张的高中生呢	-0.5
	现在也是吗?	+0.5
17	是发酒疯吗?	-
	你现在应该没醉吧?	-
	非常不妙	+1
18	那家宠物旅馆在哪里?	-
	应该很难受吧	-
	毕竟是家人啊	+0.5

关键对话

问题	回答	好感度
1	你调查了他所有的朋友吗?	-
	劈腿而已，用不着生气	-0.5
	竟然背叛了这么好的女人……	+0.75
2	结果还是联系不上吗?	-0.25
	不能大意啊	+0.5
	你公司那边状况如何	-
3	将来会是个好老婆呢	-
	真的是牺牲奉献呢	+0.25
	下次可以去你那边吃饭吗?	+0.5
4	你错了	-
	我懂你的心情	+0.75
	是你太不的要领了吧?	-0.25
5	这样不是很好吗	-
	没什么好或不好	+0.5
	会很寂寞呢	+0.25
6	该不会是指我?	-0.75
	我懂你的心情	+0.5
	你先相信自己吧	-0.5
7	最后的客人啊	+0.5
	辛苦了	+1
	要来杯香槟吗?	+1

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

究极斗技攻略

究极斗技模式是通关之后标题菜单追加的挑战模式，玩家要在各种各样的限制条件下完成战斗，并且系统会根据玩家的表现进行评价。除了究极斗技之外，每一种类的斗技要完成了一个之后才会开启下一个。而究极斗技前4个项目的解锁条件分别对应另外四个种类的斗技项目全部完成。

桐生的战斗力也是根据关卡不同而定制的，跟玩家在主线中的强度无关。因此任何时候都能来挑战。奖杯要求只要所有挑战都打过一遍就能解锁，并不要求全S。下文的攻略则以全S为前提讲解。

桐生能力一览

能力	详细
最强之龙	最强形态，心技体极 Lv.10，掌握全部技能和奥义
常夏之龙	心 Lv.10、技 Lv.3、体 Lv.10、极 Lv.3
堂岛之龙	心 Lv.10、技 Lv.5、体 Lv.5、极 Lv.10
银幕之龙	心 Lv.5、技 Lv.10、体 Lv.5、极 Lv.5
蒙面之龙	最弱形态，全部能力初期值

◆乱战斗技

——在特定的条件下跟大批敌人进行混战的项目。

◆乱战斗技 其一

能力	最强之龙	限时	2分钟
胜利条件	在限制时间内击破所有敌人		
S评价要求	剩余时间1分20秒以上（40秒内）		
装备	白龙枪、莲家青龙刀、升龙铁甲		

最终战电梯内场景还原，打CIA干探，其中一个人的体型特别魁梧，身上的装备是白龙枪、莲家青龙刀、升龙铁甲（铁虎指），三种。处理方法很多种，开场可以马上换升龙铁甲出来，用○键的连环拳捶爆最壮的那个人，然后换白龙枪出来，白龙枪普通攻击最后一段的连段数非常高，可以快速积蓄热血量表。而且热血量表蓄满了之后可以直接发动热血动作。又或者可以用○键一口气把所有人扫倒，但是这样非常消耗耐久度，要适当使用。此外，如果不介意换武器硬直的话，敌人存活还比较多的时候可以换莲家青龙刀出来发动热血动作。剩下1~2个人的时候，可以换升龙铁甲或者青龙刀出来解决掉。



◆乱战斗技 其二

能力	最强之龙	限时	5分钟
胜利条件	限时内打倒100个敌人		
S评价要求	剩余时间2分半钟以上（2分半钟以内完成）		
装备	龙神匕首、应龙拐棍、升龙铁甲		

议事堂战斗还原，但是出现的敌人不一样，场地周围依然是被持盾牌的人包围，靠近会遭到他们的盾击受伤。场地内最多同时出现7个敌人，不过3把武器的使用次数比较多，所以能全程用武器战斗，S评价要求的时间也绰绰有余。最后要注意有持枪的裸男和拿着大锤子的力士，裸男出现之后抢到他的枪就能快速结束战斗。

◆乱战斗技 其三

能力	常夏之龙	限时	2分钟
胜利条件	在限制时间内击破所有敌人		
装备	黄金枪		
S评价要求	剩余1分30秒以上（30秒内完成）		

很简单的试炼，因为装备的武器是黄金枪，开场对着有敌人的方向崩就行了。场地是最终章医院里有大量枪手的过道，前方的敌人群被消灭之后新敌人会在背后出现，如果没找到敌人的话记得打开OPTIONS菜单确认。敌人一般是一枪一个，有个别胖子要打两枪，射击的时候不要按锁定键。S评价的要求是1分半钟但实际上20秒就足够了。

◆乱战斗技 其四

能力	常夏之龙	限时	5分钟
胜利条件	在限制时间内击破所有敌人		
S评价要求	剩余3分钟以上（2分钟内完成）		
装备	无底改造打火机		

这个试炼不难，但是要用这个很逗的无限打火机全灭敌人效率很低，取得S评价的关键在于如何快速积蓄热血量表发动热血动作重创敌人。快速积蓄热血量表的方法有两种，最快的是防御敌人攻击，其次是挑衅。开场先把那个叫铃木的胖子烧倒地（因为他会破防），然后空挥拳引诱另外两个敌人出招防御蓄槽，能同时防住两个人的攻击热血量表增加速度很快的，之后烧倒他们然后用热血动作踩脸。如果全部人都倒地的话就不停地用挑衅蓄气即可。

◆乱战斗技 其五

能力	堂岛之龙	限时	无
胜利条件	闯入玉城组，击破玉城铁生，禁止使用回复药		
S评价要求	3分钟内完成		
装备	湿湿枪、噪音小刀、胡椒指虎		

主线第三章攻打玉城组的场景再现，要达成3分钟内的条件一开始就不要管杂兵直接冲上去打BOSS。在3楼可以先从一个杂兵手上抢一把日本刀，这样到4楼BOSS前房间的那场强制杂兵战就能快速清理杂兵，而且还能维持较高的热血量表进入BOSS战。最好争取留下1分半钟以上的时间打BOSS。BOSS战开始之后先用噪音小刀对BOSS直接发动热血动作（满气进去应该能直接发动两次），然后捡地上的家具砸BOSS，争取再次蓄满热血量表然后对BOSS发动热血动作，这样一套下来BOSS已经差不多到能发动超追击精髓的血量了。发动超追击精髓选地板地狱。QTE全部按对就能一套带走BOSS。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◆ 乱战斗技 其六

能力	堂岛之龙	限时	无
胜利条件	在不中断热血状态的情况下击败所有敌人		
S 评价要求	1 分半钟内完成		
装备	无		

场景是在海滩跟力也打摔跤的场地，不过敌人是三个老外，其中一个人拿着手枪，另一个人拿着霰弹枪，空手那个人的肉体强度比较高。这场战斗的关键在于快速打倒其中一个拿枪的人，然后捡枪解决另外两个。三个人的血量都比较高，虽说热血状态结束就会失败，但是不用热血动作的话要在 S 级指定时间内完成挑战比较难。由于热血量表比较长，所以量表满的时候发动一次热血动作是完全没问题的（没满的时候就千万不要发动）。笔者推荐擒拿一个人之后靠近另一个人发动的那招热血动作，可以同时重创两个人。发动完热血动作之后可以马上按一次挑衅回点气，又或者赶紧揍还站着的那个人来维持量表。

◆ 乱战斗技 其七

能力	银幕之龙	限时	无（但要在血掉完前）
胜利条件	击破所有敌人，桐生的体力会慢慢减少		
S 评价要求	40 秒内完成		
装备	无		

血量就是限制时间，如果受到伤害多的话限时可能还没 30 秒。3 个敌人里面最结实的是那个壮硕的女人，另外两个男人虽然也硬但是防御力没那么高。能否在限时内完成的关键在于能否用好场地内的道具。

道具有两种，分别是长凳和小凳 / 垃圾桶，各有各的用处。长凳主要用大范围的普通攻击来积蓄热血量表，其次是同时削减两个男人的血量，而热血量表满了之后就要捡小凳对壮硕的女人发动热血动作，小凳的热血动作会追加□键的连环拳攻击，是扣减她血量最关键的手段。



◆ 乱战斗技 其八

能力	银幕之龙	限时	5 分钟内
胜利条件	击破所有敌人，敌人的体力会慢慢恢复		
S 评价要求	剩余时间 2 分 50 秒以上		
装备	无		

这个挑战取得 S 评价有两个关键，第一是你得记得自己打的是谁，确保各个击破，不然敌人的体力很快就会回复。第二是想办法快速蓄热血动作，拳头的攻击只能达到差不多输出和回复平衡的程度，而热血动作可以直接扣减接近 1 整行的 HP，敌人的血量是 1.5 行 HP 左右，换言之一次热血动作再补几拳就能解决敌人。热血动作推荐敌人倒地之后，用〇键抓住对方的脚发动，伤害比直接踩脸更高一些，而且还能给周围的敌人造成可有可无的伤害量。

◆ 乱战斗技 其九

能力	蒙面之龙	限时	2 分钟
胜利条件	击破所有敌人		
S 评价要求	剩余时间 1 分钟以上（1 分钟内完成）		
装备	刚龙大铁锤、龙纹刀、神龙双节棍		

场景是第十一章 BOSS 战的斗牛场，敌人一共有 6 个人，都带着武器。虽说是初期最弱状态的桐生，但是身上有强力的武器，所以难度不高。推荐全程用龙纹刀（注意敌人也能防御刀刃攻击），龙纹刀攻击动作好而且继续热血量表快，量表满了还可以直接发动热血动作，故强烈推荐。开场之后先解决拿枪的那个人，然后解决用刀的（这个用刀的人会使出拔刀斩），剩下的就简单了。

◆ 乱战斗技 其十

能力	蒙面之龙	限时	无
胜利条件	击破所有敌人，桐生是濒死状态		
S 评价要求	完成 =S		
装备	无		

这个斗技的难点在于桐生只有 1 丝血，而且敌人全都拿着太刀、长枪之类的武器，中了任何攻击就直接失败——话虽如此，敌人无论血量还是 AI 大概都是 EASY 级别的，所以实际上并没那么难。开场之后要第一时间解决掉拿枪的那个人，他的冷枪是这场挑战最大的威胁，将其打爆之后就处理拿长枪的敌人，最后再解决拿太刀的人。攻击的时候时刻留意其他人的动作，不要被围攻，小心点各个击破就行了。

◆ 对决斗技

——特定条件下与强敌一对一单挑的项目。

◆ 对决斗技 其一

能力	常夏之龙	限时	无
胜利条件	击破岛袋力也		
S 评价要求	受到伤害量 600 以下（HP 槽大概 1.5 格）		
装备	无		

如果正面刚的话，力也意外地是个挺难的 BOSS，因为回避太骚防御力也很高，而且场地内的道具又容易坏。不过这个斗技倒是有个很讨巧的方法，就是先拉开距离，然后长按 R2 键蓄力（但不要背对着力也），你会发现力也几乎全程在“左右横跳”不敢过来。等他慢慢靠近过来的时候再拉开距离蓄力，蓄满热血量表之后就捡起地上的凳子，记住是凳子不要用桌子，对他发动热血动作。因为不限时，所以不断重复这个过程就能把他屈死。

◆ 对决斗技 其二

能力	堂岛之龙	限时	无
胜利条件	击破刘家龙		
S 评价要求	受到伤害量 700 以下（剩余 1 格左右）		
装备	无		

刘家龙有 3 个形态，其中最后的双爪形态是最难的。

第一阶段的薙刀形态，笔者采用的战术是用□键轻攻击 4 连拳压他防御，4 拳被他防住了之后他身体会发出蓝光，接着就会使出一招大范围硬直而且带眩晕效果的横扫——我们的目的就是要骗他出这招横扫，然后绕到他旁边或者背后输出，所以看到蓝光的时候马上解除锁定跑开。空手状态套路大致上相同，骗他出招然后用□□△或者□△之类简短有效的连段输出。双爪状态则比较麻烦，尽量在中距离挥空拳骗他进攻，然后再趁他攻击落空输出。还好进入双爪状态之后距离发动超追击精髓已经不远了。

TIPS **BOSS 战超追击精髓优先选择地面地狱，QTE 全按对一般能直接带走 BOSS。**

◆ 对决斗技 其三

能力	堂岛之龙	限时	无
胜利条件	击破风间让二		
S 评价要求	受到伤害量 700 以下		
装备	无		

风间让二是擅长反击的 BOSS，不会特别主动地进攻。我方可以尽量用□△这样的简短有效的招式进攻，如果他使用招牌的反击架式，我们就长按 R2 蓄力直到他解除架式为止。热血量表蓄满了之后就捡旁边的小凳子发动热血动作。总的来说难度还不如刘家龙。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◆ 对决斗技 其四

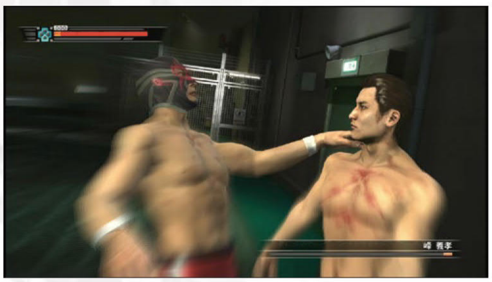
能力	堂岛之龙	限时	无
胜利条件	击破查理森		
S 评价要求	受到伤害量 700 以下		
装备	无		

理查德知道方法之后也是很简单的一个 BOSS。他有两个形态，分别是双枪形态和霰弹枪形态，双枪形态要尽量躲过了他的射击之后再进攻，特别是黄色斗气状态更不能轻举妄动。可以躲在柱子后面然后拿起一张沙发或者台子等东西△键蓄力，等他自己进入攻击范围就砸。而当他换出霰弹枪的时候，就往死里打就行了，几乎能打得他毫无还手之力，推荐连段是□□□△△。

◆ 对决斗技 其五

能力	蒙面之龙	限时	无
胜利条件	击破峯义孝		
S 评价要求	完成 =S		
装备	威吓指虎、噪音小刀、湿湿喷雾		

打最终 BOSS 峯义孝，桐生是 0 强化的状态，所以挨不了几下攻击，不过 BOSS 也只有 1 行 HP，大概打到剩下 1/2 行的时候 BOSS 会发动 QTE 攻击，QTE 如果按对了的话是可以反过来给他造成伤害的，再加上 1/4 左右的 HP 时就能用超追击精髓斩杀了，所以大家的血量也是半斤八两。开局之后用威吓指虎和噪音小刀跟 BOSS 血拼，噪音小刀最好留下一些使用次数方便有热血量表的时候直接发动热血动作。空手的话找机会用□□□△这样的连段，如果拼得好，很快就能打掉 BOSS 一段血。BOSS 进入红色斗气状态之后绝对不要进攻，找机会用湿湿喷雾让他滑倒在地上尽量拖延时间。



◆ 试炼斗技

——满足特定条件才能完成的项目。

◆ 试炼斗技 其一

能力	最强之龙	限时	无
胜利条件	从天下一番大街冲到赛之河源入口		
S 评价要求	55 秒（参考时间）		
装备	无		

追逐战的试炼，不过既没人追也不用追人，桐生也没有气力的限制，开场狂奔就行了，尽量以最短路线过弯。此外，千禧塔那边记得从前庭穿过去可以省下不少时间。

◆ 试炼斗技 其二

能力	银幕之龙	限时	无
胜利条件	尽量以最少的攻击命中次数歼灭敌人		
S 评价要求	11 次（参考次数）		
装备	无		

要求以最少攻击命中次数打败三个敌人，既不限时间也不限受伤，那么套路只有一个，就是不断挑衅蓄满热血量表，然后用擒拿靠近旁边的栏杆发动热血动作。

◆ 试炼斗技 其三

能力	最强之龙	限时	4 分钟
胜利条件	在限制时间内按导演的指示表演		
S 评价要求	完成 =S		
装备	神龙匕首		

顺序分别是古牧流封铳法，双小太刀·幻狼，王龙的精髓，紫烟的精髓，匕首刺穿的精髓，双头的精髓。说到底是演戏而不是为了清理敌人的支线，所以敌人攻击欲望低而且双方的攻击都不会出现伤害。

指定的动作全部是热血动作，热血量表只要长按 R2 键蓄力就行，不用担心被打断的。

封铳法只要靠近拿枪的人就能使出。

双小太刀·幻狼要持刀状态下，靠近 4 个敌人的集团，发动过程中的 QTE 就算按不完也算成功。

王龙的精髓要红色斗气的状态下，锁定敌人，等敌人攻击的瞬间按○键，敌人晕了之后等画面右上角出现提示的时候按△发动。



紫烟的精髓是按方向键↓吸烟发动。

匕首刺穿的精髓是持刀状态下靠近墙边的敌人发动。

双头的精髓是红色斗气下，擒拿抓住一个敌人之后靠近另一个敌人发动。

◆ 试炼斗技 其四

能力	最强之龙	限时	2 分钟
胜利条件	在限制时间内按小孩的指示表演，必须让攻击技命中		
S 评价要求	剩余时间 1 分钟以上		
装备	无		

跟试炼斗技三差不多的项目，敌我双方的攻击不会造成伤害，达成所有要求就能完成，不过这次是限时间的。要在 2 分钟内完成孩子们所有的要求。具体如下。

古牧流·打虎：被敌人的攻击打中前一瞬间按△键，反击动作必须打中敌人才有效。

双重终结重击：随便一套连段最后的△△两下命中就行。

双腿飞踢：奔跑一小段距离然后按△键飞踢。

古牧流·猫翻身：被打飞的时候按 × 键。

古牧流·闪身击：垫步 + △键。

倒地翻转：被打飞的时候出现白气的的一瞬间按△键。

真·莲家闪气掌：△蓄力，蓄力时间超长，要桐生说出“ikuzo”的时候才行。

非常头疼的一个斗技项目，特别是 S 评价要求在 1 分钟之内完成上面所有动作。这些动作全部不需要热血量表就能发动，但更需要玩家的操作熟练度，特别是上面很多指令需要 NPC 的配合，比如一开始打虎的时候 NPC 不出攻击，又或者表演猫翻身、倒地翻转的时候如果 NPC 死活不用吹飞攻击，你也拿他没办法，操作的熟练度和运气都同样重要。

◆ 试炼斗技 其五

能力	蒙面之龙	限时	2 分钟
胜利条件	在限制时间内以一次攻击歼灭所有敌人		
S 评价要求	剩余时间 1 分 30 秒以上		
装备	栎木刀、机关棒、手指虎		

完成斗技的方法是把外围三个人推到中间，然后用机关棒的○键横扫一并撂倒就算成功。所有敌人都处于 1 击就死的残血状态，但是我方的攻击机会只有一次。如果攻击命中任何一个敌人没有造成全灭就会直接失败。S 评价的关键在 30 秒以内把敌人推到中间，而且要注意中间三个壮汉只要桐生靠近就会马上攻击，而桐生的血量只能挨一下。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◆ 试炼斗技 其六

能力	堂岛之龙	限时	5 分钟
胜利条件	在限制时间内破坏场景所有能当武器的东西，完成前所有敌人被歼灭就算失败		
S 评价要求	剩余时间 2 分半钟以上		
装备	无		

总之，死命砸就行了。敌人的血量很厚，全部用轻攻击砸是绝对可以砸坏所有武器的。但是禁止使用热血动作，除非到剩下最后一件武器时。

◆ 试炼斗技 其七

能力	银幕之龙	限时	4 分钟
胜利条件	限制时间内不被破坏装备武器，并歼灭所有敌人		
S 评价要求	剩余时间 2 分钟以上		
装备	电击棒、折叠式大铁锤、邮购拐棍		

这场战斗被禁用了空手，换言之桐生的攻击次数是有限的，任何武器使用次数完了坏掉就算输。斗技场内打 3 个流浪汉，他们血量不厚但是很擅长防御，特别是邮购拐棍很难破防。所以关键武器是折叠式大锤和电击棒。折叠式大锤主要用△键蓄力攻击，无论威力还是范围都很大，命中多个敌人还能有效积蓄热血量表。而电击棒主要是在热血量表满了之后换出来对敌人发动热血动作，一次基本上能秒一个人。如果敌人太分散没办法好好蓄力的话，也可以用电击棒〇键先将他们放倒，然后就能在旁边用△蓄力压起身了。

◆ 试炼斗技 其八

能力	最强之龙	限时	5 分钟
胜利条件	限制时间内只打倒红色敌人，打倒其他颜色敌人就算失败		
S 评价要求	剩余时间 3 分钟以上		
装备	无		

5 个红衣服 3 个黑衣服，但是每打倒一个红衣服场内就会追加一个黑衣服。黑衣服的血量极少，挨不了几下的，也就是说不能攻击到他们。红衣服里最粗壮那个人建议趁黑色衣服少的时候优先击破，因为他不吃擒拿，擒拿 + 墙边热血动作这种“安全”的杀人手法对他无效。还有一种“安全”的杀人手法是古牧流 · 打虎。伤害高而且比较难误伤，但是对操作有一定要求。

◆ 试炼斗技 其九

能力	最强之龙	限时	无
胜利条件	抓住究极麦克		
S 评价要求	1 分钟以内		
装备	无		



难得又一场追逐战，难度也是整个游戏最高的。究极麦克的直线奔跑速度实际上比桐生慢稍微慢一点点，但是跟其他追逐战不同的地方在于，他不会因为桐生减速而减速，所以整个奔跑过程一旦出现失误，比如碰到行人或者障碍物，基本上就很难追上他了（而且他就算撞到行人也不减速这点实在令人想摔手柄）。

开始我建议大家先随便走几次，熟悉几次路线之后再正式开始追。抓住麦克需要撞击 5 次，但是整个奔跑路线能快速接近他的机会非常少，其中一处就是一开始在中道大街的直路，他是在中道大街中央跑，到第一个弯才 90°转弯进去的，因此开局之后我们可以朝着 SEGA Club 的拐角直线冲过去，这样可以把初始站位的差距瞬间拉回来。第二次机会是追到 40 秒左右千两大街那边有一辆汽车堵路，可以触发翻越汽车的 QTE，注意翻过去之后会遇到不少行人，要确保这个位置能撞到他 1 次。

笔者推荐尽量在直路的时候撞他，特别是第一次从小巷出来之后，还有粉红大街，这两条不长的直路上可以各撞他一次，再次进入小巷的时候想办法再撞两次，那么到汽车堵路的位置就能确保抓住他了。

◆ 试炼斗技 其十

能力	最强之龙	限时	无
胜利条件	击破所有敌人，每 5 秒必须进行 1 次挑衅		
S 评价要求	受到伤害量 300 以下		
装备	无		

挑衅是需要玩家手动按的，战斗的时候有个 5 秒的倒计时，每做一次挑衅这个倒计时就会重置。如果倒计时结束就会直接失败。这个任务的关键在于用好“黄龙气魄”。即长按 R2 键蓄热血量表，这个蓄力的状态下全程都算挑衅，倒计时是不会减的。因此建议尽量做蓄力动作，因为硬直比挑衅小得多。

全程禁止使用热血动作。因为这个跟其他限时任务不一样，热血动作演出过程中时间也会继续减少的，稍有差错就会直接翻车。

◆ 协力斗技

——与 NPC 角色合作对抗强敌的项目。

◆ 乱战斗技 其三

能力	常夏之龙	队友	伊达真	胜利条件	击破所有敌人
限时	无	S 评价要求	2 分钟内完成		

告诉你一个惊人的事实，这场战斗伊达可能比你还厉害。对手是岛袋力也和干夫，铁壁二人组。如果先去对付干夫的话，你会不停听到力也被打趴爬起来的声音。



常夏之龙什么好处都没，惟一的好处就是有“黄龙气魄”可以站在原地蓄力，所以这场战斗基本套路也是蓄力，然后捡凳子发动热血动作。两套砸脑袋 + 连环拳热血动作就可以带走干夫。不过力也不太吃这个套路，发动热血动作的时机很短，这点要注意。

◆ 协力斗技 其二

能力	蒙面之龙	队友	岛袋力也	胜利条件	击破所有敌人
限时	无	S 评价要求	1 分半钟内完成		

对手是玉城 2008 和玉城 2009 两个版本，还是要告诉你一个惊人的事实，力也比你厉害。但是这场战斗里面你得对付拿枪的那个玉城 2009，不然力也很可能会被崩掉。玉城 2009 的枪击伤害不高，而且只要躲过他的射击（特别是那招大吼一声然后开始连射的照射）就可以绕到他侧面背后为所欲为，比 2008 版可谓简单得多。解决掉 2009 之后，力也那边应该也差不多搞定 2008 了，此时直接捡枪崩了 2008 即可。

◆ 协力斗技 其三

能力	堂岛之龙	队友	岛袋力也	胜利条件	击破所有敌人
限时	无	S 评价要求	2 分半钟内完成		

跟岛袋力也组队，对钩、枪、拳三个版本的刘家龙。这次真的要跟力也好好配合才能打赢这个配置了。刘家龙是防御很稳而且很擅长反击的 BOSS，直接硬碰硬本来已经很难赢，这次还来三个。基本原则就是谁在跟力也对峙，你就去捅谁的背后，这样才能有效输出。偷袭的时候也要时刻留意另外两个人的动作。笔者建议先解决掉最让人头疼的钩子，之后是长枪。最后再对付拳头那位。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

◆ 协力斗技 其五

能力	最强之龙	队友	秋元	胜利条件	击破所有敌人
限时	无	S 评价要求	完成 =S		

协力斗技最后一个项目，不出所料还是给你安排了一个猪队友让你去保护。这个斗技项目让我想起了《红海行动》里一句话，“战场上的子弹是躲不掉的。”同样道理队友扑街也是要躲也不掉的。没有稳过的方法，你只能指望队友表现好一点。

笔者用的是 3:1 的方法，即自己拉开 3 个人，然后留下 1 个比较弱的杂兵让队友跟他单挑。为什么？因为这个队友最弱智的地方是，明明血量就这么点，却一点都不收敛，坚持要冲上去被敌人揍。所以根本就不可能 4 个人都拉开，队友一冲上来就会发展成混战。最好的情况就是留 1 个弱的敌人给队友（他打一个弱的杂兵还是会占上风的），自己拉开另外 3 个人，这样就能大大增加队友的生存空间。

那么如何实现 3:1 的配置呢？开场就是关键。敌人一共有 4 个，初始站最后的是 1 个胖子，开场的时候直接上去正面揍这个胖子——因为他是场内最强的杂兵，血量也是最低的。揍的同时不断地往前推，同时盯着画面中的小地图，这时中你会发现，有两个杂兵会从你背后跟上来，而剩下一个初始站右边的杂兵会被你的队友拉走。这个过程顺利的话就能实现 3:1 了。之后就是祈祷队友活久点，还有快速干掉杂兵的问题了。一般解决掉两个人，又或者解决掉 1 个还有两个已经残血的时候，你就可以去救队友了。

◆ 究极斗技

——强敌连战的项目。

前四个项目解锁条件分别要乱战、对决、试炼、协力斗技全部完成。前四个项目完成之后才会开启最后一项。

◆ 究极斗技 其一

能力	最强之龙	胜利条件	打倒所有强敌	限时	无
S 评价要求	7 分钟以内完成				
装备	莲家青龙刀、升龙铁甲、白龙枪				
BOSS	岛袋力也、玉城 2008、玉城 2009、风间让二				

一共有 4 个 BOSS，依次是岛袋力也、玉城 2008、玉城 2009、风间让二。因为有武器所以非常简单，最后两局基本用不上武器的，所以三把武器都可以前两局用完。

开局先用白龙枪解决力也。岛袋力也虽然是铁壁防御但对于最强之龙是体现不出来的，何况还有武器。第二局对玉城 2008，可以把他逼到角落然后用升龙铁甲的〇键连环拳快速击倒。第三局玉城 2009，这场战斗更简单，可以空手去对付他。躲开他的枪击之后绕到他背后然后连上一套就行了。前三局花不了多少时间。最后一局因为风间让二会拆武器，所以只能空手对战，而且也是最耗时的一战。第一阶段先尽量想办法积蓄热血量表，然后捡凳子发动热血动作。第二阶段他冒出斗气的时候，就用高伤害连段压制他即可。

◆ 究极斗技 其二

能力	最强之龙	胜利条件	打倒所有强敌	限时	无
S 评价要求	10 分钟以内完成				
装备	应龙拐棍、神龙双截棍、双龙钉棒				
BOSS	神田强、真岛吾朗、理查德、峯义孝				

难度比较高的一场挑战，特别是第一局神田强会用场景内的武器来战斗，关键道具是应龙拐棍，可以用来防御各种武器的攻击（当然枪械不行），而且有用不完的耐久（只要不用〇键攻击）。还是老规矩，第一场开局先捡地上的沙发桌子之类的东西砸坏，免得被 BOSS 捡起来，BOSS 开始捡武器之后就用应龙拐棍防御直到 BOSS 的武器被打烂。第二场对真岛用应龙拐棍也有很不错的效果。第三场对理查德，也是老规矩，利用场地优势来解决。最后剩下的武器可以用来对付峯义孝。

◆ 究极斗技 其三

能力	最强之龙	胜利条件	打倒所有强敌	限时	无
S 评价要求	1000 以下				
装备	无				
BOSS	刘家龙 ×3（钩 + 枪 + 拳）、风间让二 / 桐生一马、桐生一马				

VR7 空间的战斗，三场战斗都有一定难度，打完一场之后会回复少量的体力。第一场是刘家龙 ×3，这次力也不在只能靠自己解决，三人是共用一条 HP 的，所以无法各个击破，因此可以集中打用拳头那位，尽量让攻击打中 2 个人以上可以更快减少对方的 HP。第二局是风间让二，但是偶尔会切换成桐生，切换成桐生的时候我方操作的角色会变成马赛克的样子。最后一局就是跟桐生一马的复制人单挑。桐生一马攻防能力非常出众，特别是还会打虎等反击技能，笔者比较推荐用反击类型的技能对付他，比如古牧流・空手反击、古牧流・打虎、古牧流・化劲等等。善用这些技能会轻松很多。



◆ 究极斗技 其四

能力	最强之龙	胜利条件	打倒所有强敌	限时	无
S 评价要求	8 分钟内完成				
装备	莲家青龙刀、白龙枪、升龙铁甲				
BOSS	上山连次、与那城尚二、古牧宗太郎				

第一场上山几乎所有攻击带霸体，而且棍子攻击用空手防御会被破防。建议换白龙枪出来——不是用来打的，而是用来防御他的攻击积蓄热血量表。蓄满一段之后就换青龙刀出来切他，通过这个方法把他屈死。第二局对与那城倒是简单得多，他的攻击一旦落空可以绕到他背后直接连一套□□□□□△△。他正面防御也可以直接用□□□△△来强行破防，另外，打他最好把热血槽存下来到下场用。

斗技的难点主要在最后一场打古牧宗太郎，古牧老师的套路是在你攻击的时候会用你根本抓不透的身法瞬移到背后然后连上一套，非常恶心，要打败他最有效的方法就是用升龙铁甲想办法把他压墙壁然后〇键乱拳揍趴。为此，在上一场对与那城的战斗最好是留存一些热血槽过来。开局就直接对古牧发动前翻滚的精髓（往前按 × 键两次翻滚的同时按下△发动），这样可以先把他打到墙边。然后马上换武器出来打。

◆ 究极斗技 其五

能力	最强之龙	胜利条件	打倒所有强敌	限时	无
S 评价要求	完成 =S				
装备	应龙拐棍、神龙双截棍、双龙钉棒				
BOSS	岛袋力也、玉城 2008、神田强、真岛吾朗、刘家龙、风间让二、玉城 2009、理查德、峯义孝、上山连次、与那城尚二、古牧宗太郎				

挑战游戏全 BOSS，以及三个训练相关师傅的 BOSS RUSH，一场至少要 20 分钟以上。除了武器不一样之外，基本要点可以参考前面的攻略，能否过就看各位的操作了。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

奖杯攻略

奖杯总数	50	铜杯	43	银杯	3	金杯	3	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	120小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

如果要二周目白金的话就必须从HARD难度开始游戏。游戏开始之后先推进主线，支线可以同时完成，也可以在通关后的漫游模式中回头补上。笔者建议在进行主线的过程中，支线还是尽可能去做吧，特别是如果敌人太强觉得打不过去，支线获得的经验值奖励能快速有效地强化桐生的能力，而且还能获得强力的装备，对通关主线有很大的帮助。通关之后先保留通关存档进入自由模式，然后完成没做完的支线以及其他奖杯项目。最后生成一个通关存档，读档进行EX-HARD难度，完成游戏取得白金。

白金奖杯（白金）
取得条件 获得所有奖杯

头目01（打倒真岛）（铜杯）
取得条件 剧情模式第1章：打倒了真岛

头目02（打倒力也）（铜杯）
取得条件 剧情模式第2章：打倒了力也

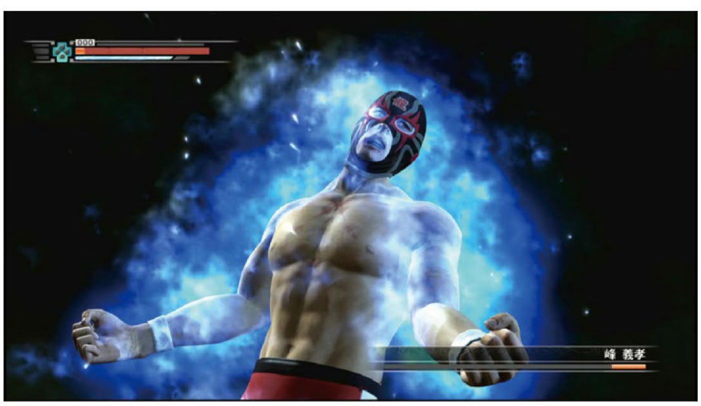
头目03（打倒玉城）（铜杯）
取得条件 剧情模式第3章：打倒了玉城

头目04（打倒长谷部）（铜杯）
取得条件 剧情模式第4章：打倒了长谷部

头目05（打倒神秘外国人）（铜杯）
取得条件 剧情模式第5章：打倒了神秘外国人

头目06（打倒神田）（铜杯）
取得条件 剧情模式第6章：打倒了神田

头目07（打倒真岛其二）（铜杯）
取得条件 剧情模式第7章：打倒了再度打倒了真岛



头目08（打倒刘家龙）（铜杯）
取得条件 剧情模式第8章：打倒了刘家龙

头目09（打倒风间）（铜杯）
取得条件 剧情模式第10章：打倒了风间

头目10（打倒峰）（银杯）
取得条件 剧情模式第12章：打倒了峰

全体工作人员向您致谢（铜杯）
取得条件 完成游戏本篇

支线故事10（铜杯）
取得条件 完成10个支线故事

支线故事30（铜杯）
取得条件 完成30个支线故事

支线故事50（铜杯）
取得条件 完成50个支线故事

支线故事80（铜杯）
取得条件 完成80个支线故事

全支线故事（金杯）
取得条件 完成所有支线故事

高明猎人（铜杯）
取得条件 捉到所有杀手

出手阔绰（铜杯）
取得条件 在公关俱乐部一次消费30万圆
奖杯说明 点最贵的黄金香槟，结账的时候就能解锁。

优秀穿搭（铜杯）
取得条件 在“培育公关小姐”中选择出色的打扮

钥匙寻觅者（铜杯）
取得条件 开启合计10个神室町和琉球街的投币式置物柜

美食大师（铜杯）
取得条件 在所有餐饮店中点了最贵的品项目

热血动作大师（铜杯）
取得条件 以热血动作结束战斗10次

传说中的冠军（铜杯）
取得条件 在斗技场的所有淘汰赛中夺冠

新顾客试做服务（铜杯）
取得条件 制作一样改造武器

部落格开张（铜杯）
取得条件 习得一项天启

通往考验的路（铜杯）
取得条件 遇到所有师父
奖杯说明 游戏里一共有4个师父，分别是在牵牛花海滩边上的与那城、神室町龙宫城的古牧老师、第9章赛之河源的麦克、还有冠军街南边空地的IF7。

美容爱好者（铜杯）
取得条件 游玩2种全身美容模式

帽子戏法（铜杯）
取得条件 在射飞镖中达成HAT TRICK

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

开球胜利 铜杯

取得条件 在撞球的9号球比赛中，开球即将9号球打入球袋

卡拉OK之王 铜杯

取得条件 游玩卡拉OK所有曲目

火鸡大餐 铜杯

取得条件 在保龄球中达成连续3次全倒

奖杯说明 开球时左偏移4格，然后往最右方向打，球速75~78，往左侧最大回旋。

稀世赌徒 铜杯

取得条件 在比大小骰子乐、赌单双骰子乐、花牌和株牌中累计获得3000点

博弈大亨 铜杯

取得条件 在轮盘、扑克和黑杰克中累计获得3000枚筹码

职业玩家 铜杯

取得条件 游玩电玩中心的2种游戏并达成获得奖杯的条件

奖杯说明 在夹娃娃机夹到5个娃娃。在射击游戏中得到高分。

不动棋士 铜杯

取得条件 在将棋中从未移动“王将”便获得胜利

亮牌之龙 铜杯

取得条件 在麻将中连续鸣牌至只剩一张手牌的状态下单吊胡牌

精准击球 铜杯

取得条件 在打击练习中心的HARD赛程中同时命中相邻靶心

强力高尔夫球手 铜杯

取得条件 在高尔夫的竞技模式中击出350码的距离

奖杯说明 用最大距离的球杆全力打出去就行了。

鲔鱼大将 铜杯

取得条件 在钓鱼中钓到鲔鱼

小游戏大师 金杯

取得条件 完成所有小游戏

究极挑战者 铜杯

取得条件 游玩通关后模式中所有的究极斗技

最强的证明 金杯

取得条件 以通关后模式的“EX-HARD”难度完成游戏

马拉松跑者 铜杯

取得条件 奔跑42.195km

失速列车 铜杯

取得条件 让100个人跌倒

人类观察者 铜杯

取得条件 进行3场以第一人称模式触发的遇敌战斗

死亡破坏者 铜杯

取得条件 破坏30个在战斗中配置的武器

会走路的银行 银杯

取得条件 持有金钱超过1000万圆

志工 铜杯

取得条件 在牵牛花的海滩捡拾5个垃圾

环保大师 银杯

取得条件 在牵牛花的海滩捡拾30个垃圾

奖杯说明 跟上一个奖杯一样，每次经过牵牛花的时候都去海边捡拾垃圾即可。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。







本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



—特别收录—

漫威蜘蛛侠
PV&制作人访谈合集

洛克人X 遗产合集
难点奖杯示范

洛克人X 遗产合集
X挑战第9关
Hard难度演示

更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn

UCG专辑 蓝黑 光盘定价：48元

本手册随盘附赠不能单独销售

温馨提示：赠品请向零售商索取

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。